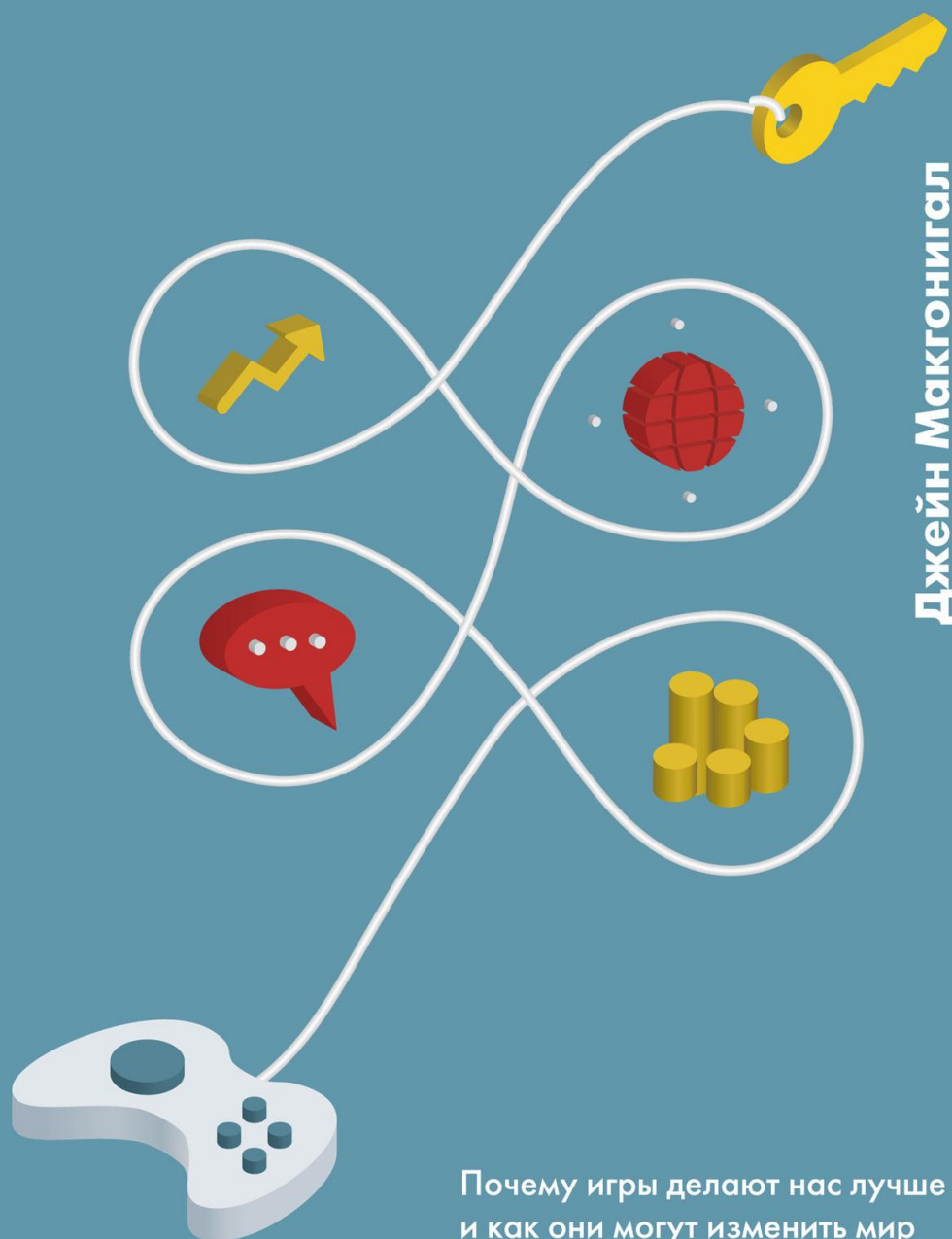


Джейн Макгонигал  
Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше  
и как они могут изменить мир

# Реальность под вопросом



«Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / Джейн Макгонигал»: Манн, Иванов и Фербер; Москва; 2018  
ISBN 978-5-00117-354-0

## Аннотация

*Преодолев предвзятость в отношении игр, вы сможете стать настоящим экспертом в этом деле. В книге рассказывается, как игры помогают нам не только наслаждаться жизнью, но и решать сложные проблемы и даже увлекать окружающих идеей изменения мира к лучшему. Используйте потенциал игр для создания новой, яркой реальности!*

*Книга будет интересна всем, кто любит играть в игры, а также тем, кто пока еще не вошел во вкус игр.*

*На русском языке публикуется впервые.*

## Джейн Макгонигал Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир

Научный редактор Владимир Шульпин

*Издано с разрешения Jane McGonigal c/o The Gernert Company*

Книга рекомендована к изданию Алексеем Гельманом, Артёмом Артемьевым и Николаем Быковым

*Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.*

© Jane McGonigal, 2011

© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2018

\* \* \*

*Моему мужу, Кияцу, который обошел меня во всех играх, кроме Werewolf*

*Именно игры обеспечивают нас занятием, когда нечего делать. Поэтому мы называем их развлечениями и считаем ничего не значащими заполнителями пустот в жизни. Но предназначение игр более важное. Игры – это ключ к будущему, и их популяризация, пожалуй, единственное наше спасение<sup>1</sup>.*

**Бернард Сьютс, философ**

## Введение. Разрушенная реальность

*Каждый, кто видит приближающийся ураган, должен предупредить остальных. Я вижу, что ураган приближается...*

*В течение жизни следующих одного-двух поколений все больше*

---

<sup>1</sup> Suits, Bernard. The Grasshopper: Games, Life and Utopia (Ontario, Canada: Broadview Press, 2005), 159.

*людей, сотни миллионов, погрузятся в виртуальные миры и онлайн-игры. Пока мы будем играть, наша прошлая деятельность в реальном мире прекратится или будет происходить иначе. Невозможно отнять у общества миллионы человеко-часов, не вызвав событие планетарного масштаба. Если же это случится в течение жизни одного поколения, думаю, XXI век столкнется с более масштабным преобразованием общества, чем то, к которому привело появление автомобилей, радио и телевидения...*

*Исход людей из реального мира, из обычной жизни, повлечет за собой такое изменение социального климата, что по сравнению с ним глобальное потепление покажется просто бурей в стакане воды<sup>2</sup>.*

**Эдвард Кастронова. Exodus to the Virtual World («Бегство в виртуальный мир»)**

Геймеры устали от реальности. Они массово отказываются от нее в пользу виртуальной среды и онлайн-игр, уделяя этим занятиям по несколько часов в день, а то и все выходные, а иногда и каждую свободную минуту в течение длительного времени. Возможно, вы тоже принадлежите к числу таких людей. Но даже если нет, то наверняка знакомы с одним из них.

Кто такие геймеры? Это люди, которые, отработав с девяти утра до пяти вечера, приходят домой и применяют недовостребованные на работе интеллект и талант для планирования и координации сложных рейдов и квестов в мирах многопользовательских онлайн-игр, таких как Final Fantasy XI и Lineage. Это любители музыки, тратящие сотни долларов на пластиковые инструменты для музыкальных игр Rock Band и Guitar и репетирующие ночи напролет, чтобы стать виртуозными исполнителями в этих видеоиграх. Это фанаты World of Warcraft, которые, настойчиво стремясь овладеть мастерством решения задач в любимой игре, написали в совокупности четверть миллиона статей в формате wiki на сайте WoWWiki и в результате создали крупнейшую сетевую энциклопедию после «Википедии». Это поклонники игр Brain Age и Mario Kart, повсюду таскающие с собой портативные игровые консоли, чтобы как можно чаще обращаться к коротким головоломкам, гонкам и мини-играм и тем самым почти полностью исключить периоды умственного простоя. Это служащие подразделений вооруженных сил США, размещенных за рубежом, которые посвящают улучшению своего игрового послужного списка в игре Halo 3 так много часов в неделю, что получение виртуальных медалей за боевые заслуги уже стало считаться самым популярным занятием солдат вне службы. Это молодые люди в Китае, которые потратили столько денег (или QQ-монет) на магические мечи и другие мощные игровые объекты, что Народный банк Китая был вынужден вмешаться, чтобы предотвратить девальвацию юаня, денежной единицы страны<sup>3</sup>. Но в основном геймеры – это дети и подростки, которые предпочитают часами играть в компьютерные или видеоигры, а не заниматься другими делами.

Все они не отвергают реальность полностью. У геймеров есть работа, цели, школьные занятия, семьи, обязательства и обычная жизнь – все то, что им безразлично. Однако по мере более глубокого погружения в игровые миры им все чаще кажется, что в *реальном* мире чего-то не хватает.

Геймеры хотят знать: в каких занятиях в реальном мире можно испытать такое же

---

<sup>2</sup> Castronova, Edward. Exodus to the Virtual World (New York: Palgrave Macmillan, 2007), xiv – xvii. Этот краткий отрывок из предисловия приводится с разрешения автора. (Кастронова Э. Бегство в виртуальный мир. Ростов-на-Дону: Феникс, 2010.)

<sup>3</sup> “China Bars Use of Virtual Money for Trading in Real Goods.” Press release from the Ministry of Commerce, People’s Republic of China, June 29, 2009. <http://english.mofcom.gov.cn/article/newsrelease/commonnews/200906/20090606364208.html>.

чувство полноты жизни, сосредоточенности и вовлеченности, как в играх? Где то ощущение силы, героической целеустремленности и общности, которое овладевает ими? Где волнующее и созидательное чувство удовлетворения, что дарит игра? Где всепоглощающая радость от успеха и командной победы, от которой сердце готово выскочить из груди? Возможно, время от времени геймеры и испытывают подобные эмоции в реальной жизни, но любимые игры позволяют это делать практически постоянно.

Обычный мир просто не предлагает таких тщательно продуманных развлечений, захватывающих задач и крепких социальных связей, как виртуальная среда. Действительность не мотивирует нас так же эффективно. Она не нацелена на максимальное использование нашего потенциала. Она не предназначена для того, чтобы делать нас счастливыми. По этим причинам в игровом сообществе все шире распространяется такое восприятие реальности: в отличие от игр, она испещрена изъянами<sup>4</sup>.

И это даже нечто большее, чем просто восприятие. Экономист Эдвард Кастронова называет данное явление «массовым бегством» в игровое пространство. Цифры красноречиво подтверждают этот факт. Сотни миллионов людей во всем мире предпочитают уходить от реальности на все более продолжительное время. В одних только Соединенных Штатах более 183 миллионов *активных геймеров* – людей, которые в ходе опросов сообщают, что регулярно играют в компьютерные или видеоигры, в среднем по тринадцать часов в неделю<sup>5</sup>. В мировом масштабе геймерское онлайн-сообщество, включая тех, кто играет на игровых консолях, ПК и мобильных телефонах, насчитывает свыше четырех миллионов геймеров на Ближнем Востоке, 10 миллионов в России, 105 миллионов в Индии, 10 миллионов во Вьетнаме, 10 миллионов в Мексике, 13 миллионов в Центральной и Южной Америке, 15 миллионов в Австралии, 17 миллионов в Южной Корее, 100 миллионов в Европе и 200 миллионов в Китае<sup>6, 7</sup>.

---

<sup>4</sup> Слово сочетание *broken reality*, вынесенное в название оригинала книги и часто в ней встречающееся, сложно точно перевести на русский язык. Среди геймеров слово *broken* означает неправильное функционирование игрового элемента, нарушающее баланс системы, нечто, нуждающееся в доработке и полировке, но отнюдь не бесполезный, испорченный объект. *Прим. ред.*

<sup>5</sup> “Newzoo Games Market Report: Consumer Spending in US, UK, GER, FR, NL, & BE.” Newzoo, Amsterdam, May 2010; Games Segmentation 2008 Market Research Report.” The NPD Group, May 2010. [http://www.npd.com/press/releases/press\\_100527b.html](http://www.npd.com/press/releases/press_100527b.html).

<sup>6</sup> В аналитическом отчете компании Newzoo по мировому игровому рынку сообщается, что сегодня мировое сообщество геймеров составляет 2,2 миллиарда человек. *Прим. ред.*

<sup>7</sup> Статистические данные по регионам взяты из различных отраслевых отчетов и результатов научных исследований рынка, проведенных за последних три года: “An Analysis of Europe’s 100 Million Active Gamers.” Strategy Analytics, September 2008. “IA9 Interactive Australia 2009.” National research prepared by Bond University for Interactive Games & Entertainment Association, August 2009. [www.igea.net/wp.../2009/08/IA9-InteractiveAustralia-2009-Full-Report.pdf](http://www.igea.net/wp.../2009/08/IA9-InteractiveAustralia-2009-Full-Report.pdf); Online Games Market in Korea.” Pearl Research, July 2009. [http://www.researchandmarkets.com/reportinfo.asp?report\\_id=1208384](http://www.researchandmarkets.com/reportinfo.asp?report_id=1208384) “Games Market Summary: Russia.” Prepared by Piers Harding-Rolls for Games Intelligence/Screen Digest, June 2010. [http://www.screendigest.com/intelligence/games/russia/games\\_intel\\_russia\\_100/view.html?start\\_ser=gi&start\\_toc=1](http://www.screendigest.com/intelligence/games/russia/games_intel_russia_100/view.html?start_ser=gi&start_toc=1); “Emerging Markets for Video Games.” Chris Stanton-Jones for Games Intelligence/ScreenDigest, March 2010. “Online Games Market in Vietnam.” Pearl Research, November 2008. <http://www.mindbranch.com/Online-Games-Vietnam-R740-14/>; “Study: Vietnam, India Gaming Population To Hit 25 Million By 2014.” Pearl Research, March 2010. [http://www.gamasutra.com/view/news/27525/Study\\_Vietnam\\_India\\_Gaming\\_Population\\_To\\_Hit\\_25Million\\_By\\_2014.php](http://www.gamasutra.com/view/news/27525/Study_Vietnam_India_Gaming_Population_To_Hit_25Million_By_2014.php); “Gaming Business in the Middle East.” Game Power 7 Research Group, February 2010. [http://www.nl.go.kr/app/nl/search/common/download.jsp?file\\_id=FILE-00008396406](http://www.nl.go.kr/app/nl/search/common/download.jsp?file_id=FILE-00008396406); Menon, Naveen. “Insights on Mobile Gaming in India.” Vital Analytics. March 2009. “The Global Entertainment & Media Outlook: 2017–2021.” PricewaterhouseCoopers, June 2010. <https://www.pwc.com/gx/en/industries/entertainment-media/outlook>. The gamer market statistics are constantly changing; the global trends are upward in every country, so higher numbers are likely to be accurate for each region with each passing year since the studies were published.

Хотя обычный геймер играет всего час-два в день, в настоящее время в Китае более шести миллионов человек тратят на игры минимум 22 часа в неделю, что равноценно работе на условиях частичной занятости<sup>8</sup>. Свыше десяти миллионов «хардкорных» геймеров в Великобритании, Франции и Германии тратят на игры минимум 24 часа в неделю<sup>9</sup>. А верхнюю часть этой кривой роста занимают пять миллионов «экстремальных» геймеров в США, они играют в среднем по 48 часов в неделю<sup>10</sup>. Все это привело к превращению цифровых игр для компьютеров, мобильных телефонов и домашних систем мультимедийных развлечений в индустрию, годовой объем потребительских расходов которой к 2012 году должен был составить 68 миллиардов долларов<sup>11, 12</sup>. При этом мы создаем огромное виртуальное хранилище когнитивных усилий, эмоциональной энергии и коллективного внимания, расходуемых на игровые миры, а не на реальный мир.

Обеспокоенные родители, учителя и политики с тревогой наблюдают за стремительным увеличением количества времени и денег, которые тратятся на игры, тогда как многие технологические отрасли рассчитывают сорвать большой куш в результате игрового бума. Между тем такая позиция вызывает недоумение и презрение со стороны людей, не относящихся к числу геймеров, а они все еще составляют почти половину населения США, хотя их число быстро уменьшается. Многие из них считают игру напрасной тратой времени.

Вынесение оценочных суждений, моральные дискуссии об игровой зависимости наряду с одновременным стремлением обеспечить масштабный рост этой отрасли заставляют нас упускать из виду один важный момент. Раз уж столько людей всех возрастов по всему миру предпочитают проводить много времени в игровых мирах, значит, здесь кроется нечто очень важное, истина, которую необходимо срочно постичь.

И вот в чем состоит эта истина: в современном обществе компьютерные и видеоигры удовлетворяют *подлинные потребности человека*, поскольку реальный мир сегодня их удовлетворить не может. Игры дают вознаграждение, которого в нем нет. Они учат, вдохновляют, вовлекают и объединяют нас так, как невозможно в обычном мире. И если не произойдет нечто исключительное, что обратит вспять бегство из действительности, вскоре начнет формироваться общество, значительная часть которого будет вкладывать максимум усилий в игры, создавать свои лучшие воспоминания в игровой среде и добиваться самых больших успехов в игровых мирах.

Возможно, в это трудно поверить. Негеймеру подобный прогноз может показаться сюрреалистичным или даже фантастическим. Неужели огромные пласты цивилизации в самом деле уходят в игровые миры? Неужели мы стремительно мчимся в будущее, в котором большинство из нас станут использовать игры для удовлетворения самых важных

<sup>8</sup> “Major Findings of the 2008 Annual Review & Five-Year Forecast Report on China’s Video Game Industry.” Niko Partners Research, San Jose, May 2, 2008.

<sup>9</sup> “Games Segmentation 2008 Market Research Report.” The NPD Group.

<sup>10</sup> Dromgoole, Sean. “A View from the Marketplace: Games Now and Going Forward.” GameVision Europe Ltd., March 2009. <http://www.scribd.com/doc/13714815/Sean-Dromgoole-CEO-SomeResearch-Gamevision>.

<sup>11</sup> Согласно отчету по глобальной финансовой статистике исследовательской компании SuperData, в 2016 году цифровые доходы игровой индустрии составили 91 миллиард долларов, а в 2017-м достигли 108,9 миллиарда. *Прим. ред.*

<sup>12</sup> В 2009 году годовой объем расходов на игры в Соединенных Штатах Америки составил 25,3 миллиарда долларов, в Великобритании 3,8 миллиарда фунтов, в Германии 3,7 миллиарда евро и во Франции 3,6 миллиарда евро. “Newzoo Games Market Report.”



потребностей?

В таком случае можно сказать: массовое бегство от реальности происходит не впервые. В первом описании человеческого игрового процесса, труде Геродота «История» – древнегреческой летописи греко-персидских войн, которые велись более двух с половиной тысяч лет назад, – встречается почти идентичный сценарий. Самая давняя категория игр – древние игры семейства Манкала; согласно имеющимся фактам, в них играли во времена египетских империй, то есть в период с XV по XI век до нашей эры. Тем не менее до Геродота никто даже не думал описывать истоки и культурные функции таких игр. Кроме того, из древнего текста Геродота мы можем многое узнать о том, что происходит сегодня и что почти наверняка произойдет завтра.

Размышлять о будущем категориями прошлого несколько нелогично. Однако в качестве руководителя исследовательской группы Института будущего (ITF, некоммерческий аналитический центр в Пало-Альто и старейшая в мире организация в области прогнозирования) я усвоила один важный принцип: предсказывать будущее необходимо с высоты прошлого. Технологии, культура, климат могут меняться, но базовые потребности и желания человека (выжить, заботиться о семье и вести счастливую, целеустремленную жизнь) остаются прежними. Поэтому нам в ITF нравится говорить так: «Для того чтобы понять будущее, следует взглянуть назад и проанализировать период как минимум в два раза длиннее, чем тот, который собираетесь прогнозировать». К счастью, когда речь идет об играх, мы можем углубиться в прошлое еще больше. Игры – важнейшая составляющая человеческой цивилизации на протяжении вот уже многих тысячелетий.

В первой книге «Истории» Геродот пишет:

Когда Атис был царем Лидии в Малой Азии около трех тысяч лет назад, его царству грозила большая нужда. Какое-то время люди принимали свою участь без жалоб в надежде, что изобилие скоро вернется. Но поскольку ситуация не улучшалась, лидийцы изобрели странное средство для решения проблемы. Принятый ими план борьбы с голодом был таким: целый день играть в игры, чтобы не думать о пище... а на следующий день есть, воздерживаясь от игр. Так они жили 18 лет и за это время изобрели игру в кости, бабки, мяч и все известные сейчас игры<sup>13</sup>.

Но какое отношение древние кости, изготовленные из овечьих суставов, имеют к компьютерным и видеоиграм? Более прямое, чем вы думаете.

Геродот представил историю в том виде, в каком мы ее знаем, и сформулировал ее цель как раскрытие моральных проблем и нравственных истин, содержащихся в конкретных данных о накопленном опыте. Правда ли история Геродота о восемнадцатилетнем периоде голода или, как полагают некоторые современные историки, вымышлена – в любом случае она сообщает нечто важное о сущности игр.

Мы часто считаем участие в играх с полным погружением в виртуальную среду эскапизмом, своего рода пассивным уходом от реальности. Однако сквозь призму истории Геродота видно, что игры могут стать *целенаправленным*, вдумчивым и активным, а также, самое важное, чрезвычайно полезным уходом от действительности. Для лидийцев постоянные коллективные игры оказались наиболее подходящим образом действий в сложившихся условиях. Игры сделали жизнь терпимой. Они дали голодающим силы и организацию посреди хаоса. Игры добавили жизни в их тяжелые, серые будни.

Можете не сомневаться: мы ничем не отличаемся от древних лидийцев. Многие из нас

---

<sup>13</sup> Rawlinson, George, trans., with Henry Rawlinson and J. G. Wilkinson. The History of Herodotus: A New English Version (New York: D. Appleton, 1861), 182.  
<http://www.archive.org/stream/historyofherodot01herouoft#page/n5/mode/2up>. (Геродот. История. М.: Neoclassic, АСТ, 2017.)

испытывают сильный первобытный голод, но не из-за нехватки пищи. Этот голод вызван стремлением к более полной и эффективной вовлеченности в окружающий мир. Подобно древним лидийцам, многие геймеры уже поняли, как использовать игры с погружением, чтобы отвлечься от того, что они ощущают, – от непреодолимого желания иметь работу своей мечты, от стремления к более интересной и осмысленной жизни и остроте чувства общности.

В целом земляне проводят за игрой более трех миллиардов часов в неделю. Мы испытываем голод, а игры утоляют его.

**ИТАК, ХОТЕЛИ МЫ ТОГО ИЛИ НЕТ, НО** в 2011 году наступил переломный момент.

Мы можем придерживаться прежнего курса. Можем утолять голод играми. Можем и дальше наблюдать, как игровая индустрия создает все более масштабные и качественные виртуальные миры с эффектом погружения, становящиеся все более убедительными альтернативами реальности. Оставшись на этом пути, мы почти наверняка увидим продолжение бегства от реальности. На самом деле мы уже близки к миру, в котором многие, подобно древним лидийцам, проводят половину жизни. С учетом существующих проблем разве так уж плоха перспектива прожить будущие десятилетия как некогда лидийцы?

Впрочем, мы могли бы все изменить и попытаться остановить бегство геймеров от действительности – возможно, культурно призывая их проводить больше времени в реальном мире, или стараясь оградить детей от видеоигр, или, как предлагают некоторые американские политики, облагая геймеров высокими налогами, для того чтобы игровой образ жизни стал для них недоступным<sup>14</sup>. По правде говоря, ни один из этих вариантов не кажется мне картиной будущего, в котором я хотела бы жить.

Зачем нам тратить потенциал игр на эскапистские развлечения? Зачем отказываться от потенциала игр, пытаясь полностью уничтожить этот феномен? Возможно, следует рассмотреть третью идею. Что, если, вместо того чтобы балансировать на грани между играми и реальностью, мы вышли бы за рамки сложившейся ситуации и попробовали нечто совершенно иное? Например, решили бы использовать все свои знания об играх для исправления того, что не устраивает нас в реальном мире? Или начали бы жить настоящей жизнью, как геймеры – скажем, руководить действующими компаниями и сообществами и размышлять о решении проблем нашего мира, подобно теоретикам в области компьютерных и видеоигр?

Представьте себе ближайшее будущее, в котором реальный мир функционирует по большей части как игра. Можно ли создать такое будущее? Сделает ли жизнь в этой реальности нас счастливее? Изменится ли мир к лучшему?

Такое будущее для меня не просто гипотетическая идея. Я уже предлагала ее в качестве вполне реальной задачи тому сообществу, которое способно помочь запустить процесс трансформации, а именно разработчикам игр. Я тоже принадлежу к их числу, поскольку профессионально занимаюсь этим делом последние десять лет. И я твердо убеждена, что людям, которые знают, как делать игры, необходимо сосредоточиться на улучшении реальной жизни как можно большего количества людей.

Я не всегда была так глубоко уверена в целесообразности этой миссии. Понадобились целых десять лет исследований и ряд амбициозных игровых проектов, чтобы прийти к этому. Свою карьеру я начала в 2001 году с работы на периферии отрасли гейм-дизайна, в

---

<sup>14</sup> Предложения о введении таких налогов уже выдвигались – например, в Техасе в 2006 году и в законодательном собрании штата Нью-Мексико в 2008-м. Информацию об этом можно найти здесь: “Texas Politician Proposes 100 Percent Game Tax.” GameSpot, January 25, 2006. <http://www.gamespot.com/news/6143114.html>; and “New Mexico’s Videogame Nanny Tax.” CNET News, February 11, 2008. [http://news.cnet.com/New-Mexicos-video-gamenanny-tax/2010-1043\\_3-6229759.html](http://news.cnet.com/New-Mexicos-video-gamenanny-tax/2010-1043_3-6229759.html).

крохотных стартапах и экспериментальных лабораториях. В большинстве случаев я трудилась бесплатно, разрабатывая дизайн головоломок и миссий для бюджетных компьютерных и мобильных игр. Я была счастлива, когда в эти игры играли несколько сотен или, если по-настоящему везло, тысяч человек. Я как можно тщательнее их изучала. Я наблюдала за ними в процессе игры и беседовала по ее окончании и благодаря этому стала понимать, что именно придает играм силу.

В те годы я была аспиранткой и работала над получением ученой степени по направлению перформативных практик в Калифорнийском университете в Беркли. На своем факультете я первой занялась изучением компьютерных и видеоигр, поэтому мне приходилось импровизировать, собирая воедино различные выводы из психологии, когнитивистики, социологии, экономики, политологии и теории перформанса, чтобы понять, что именно лежит в основе хорошей игры. Особенно меня интересовал вопрос о том, как игры могут повлиять на наши мысли и действия в повседневной жизни, которым в то время не задавался никто из исследователей.

Со временем результаты своих изысканий я опубликовала в ряде научных работ, а впоследствии и в диссертации на 500 страниц, предложив способ использования потенциала игр для преобразования самых разных аспектов жизни общества – от правительства, здравоохранения и образования до традиционных СМИ, маркетинга и предпринимательства, и даже для сохранения мира во всем мире. Меня стали все чаще просить помочь крупным компаниям и организациям взять гейм-дизайн на вооружение как инновационную стратегию. Среди них были Всемирный банк, Американская ассоциация кардиологов, Национальная академия наук и Министерство обороны США, а также McDonald's, Intel, Корпорация общественного вещания и Международный олимпийский комитет. В этой книге вы прочтете о многих играх, разработанных мной в сотрудничестве с этими организациями. А еще я впервые расскажу о своих мотивах и стратегиях в области гейм-дизайна.

Вдохновляющая идея написать эту книгу появилась весной 2008 года, когда мне предложили выступить с торжественной речью на ежегодной конференции разработчиков игр Game Developers Conference, самом важном отраслевом мероприятии в году. Предполагается, что такая речь должна содержать призыв к действию, к кардинальной реорганизации отрасли. Она всегда становится ключевым событием мероприятия. В том году зал был заполнен полностью, многим даже пришлось стоять. В нем собрались ведущие гейм-дизайнеры и разработчики игр со всего мира. В моем выступлении звучал тот же аргумент, который я привожу и здесь: реальность раскола, и нам нужно создавать игры, которые помогут ее восстановить.

После того как я закончила, аплодисменты и одобрительные возгласы, казалось, не стихали целую вечность. Накануне я очень волновалась, полагая, что коллеги могут отвергнуть мой призыв. Однако мои идеи, напротив, нашли отклик в отрасли. На меня обрушился поток писем от людей, которые слышали о моем выступлении на конференции или читали его стенограмму в интернете и хотели помочь. Одни были новичками в индустрии и не знали, как это осуществить. Другие были лидерами и искренне стремились к тому, чтобы игры использовались во благо. Как будто в одночасье появившиеся стартапы привлекли необходимый капитал, благодаря чему сегодня разрабатываются сотни игр, призванных изменить реальный мир к лучшему. Разумеется, я даже не думала ставить такое развитие событий себе в заслугу. Мне просто посчастливилось одной из первых заметить происходящее и постараться самым решительным образом поддержать этот процесс.

В 2009 году мне снова предложили выступить на ежегодной конференции разработчиков игр с основным докладом о том, что им следует делать в ближайшее десятилетие, чтобы воссоздать реальность. На этот раз для меня не стало неожиданностью, что самыми популярными на конференции оказались мероприятия, посвященные «играм для личностного и социального развития», «играм, оказывающим положительное воздействие», «играм, отражающим социальные реалии», «серьезным играм» и «использованию игры, в которую играет вся планета». Я повсюду находила доказательства того, что движение за



применение потенциала игр на благо общества уже начало формироваться. Внезапно моя личная цель – увидеть, как разработчик игр получает Нобелевскую премию, – перестала казаться надуманной.

Взглянув на замечательную работу разработчиков игр по улучшению мира, я увидела возможность переосмыслить древнюю историю игр в контексте XXI столетия. Когда около двух с половиной тысяч лет назад Геродот углубился в прошлое, он понял, что первые игры древних греков представляли собой попытку облегчить страдания. Сегодня я заглядываю вперед и вижу будущее, где игры снова создаются именно ради повышения качества жизни, предотвращения страданий и достижения истинного, всеобщего счастья.

Увиденные Геродотом в прошлом игры были крупными системами, призванными организовать большое количество людей и сделать цивилизацию более жизнеспособной. Я с нетерпением жду будущего, в котором массовые многопользовательские игры будут проектироваться в целях более эффективной реорганизации общества, что позволит изменить его к лучшему и совершить то, что на первый взгляд кажется чудом.

Геродот считал игры удивительным, оригинальным и действенным способом вмешательства в социальный кризис. Я тоже рассматриваю их как потенциальные решения наших насущных проблем. Геродот понимал, что игры могут поддерживать наш самый сильный инстинкт – самосохранения. Я тоже полагаю, что игры обеспечат эволюционное преимущество тем, кто в них играет.

По мнению Геродота, в прошлом игры были способом пережить невыносимый голод. Да, я вижу будущее, в котором игры по-прежнему будут удовлетворять нашу тягу к испытаниям и вознаграждению, творчеству и успеху, общению и принадлежности к чему-то большему, чем мы сами. Но я также вижу будущее, где игры поддерживают стремление к вовлеченности, стимулируют нас и позволяют формировать и укреплять связи в окружающем мире, а также вносить в него более значимый вклад.

Современная история компьютерных и видеоигр – это история гейм-дизайнеров, которые занимают весьма влиятельное положение в обществе, умело покоряя умы и сердца все более широких масс, а также направляя их энергию и внимание. В настоящее время гейм-дизайнеры – чрезвычайно искусные знатоки потенциала игр, без сомнения, более искусные, чем любые создатели игр за всю историю человечества. Они оттачивают мастерство и совершенствуют тактику вот уже тридцать лет. В результате потенциал компьютерных и видеоигр притягивает все больше людей, которые уделяют им все больше времени, посвящая этому занятию все более продолжительные периоды своей жизни.

Как ни странно, некоторые люди ничуть не задумываются над тем, почему так происходит и что с этим можно сделать. Они ни за что не станут читать книгу об играх, поскольку твердо убеждены, что игры созданы для того, чтобы убить время и скрыться от проблем. Те, кто упорно сбрасывает игры со счетов, в ближайшие годы окажутся в весьма невыгодном положении. Люди, продолжающие игнорировать игры, не будут знать, как использовать их потенциал в своем сообществе, компании или собственной жизни. Такие люди в меньшей степени готовы строить будущее, а потому упустят самые многообещающие возможности для решения проблем, получения новых впечатлений и исправления недостатков окружающего мира.

К счастью, разрыв между геймерами и негеймерами постепенно сокращается. В США, крупнейшем игровом рынке мира, большинство людей уже относятся к числу геймеров. Это подтверждают последние статистические данные, представленные в отчете о результатах ежегодного исследования Ассоциации развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association, ESA) – масштабного и наиболее авторитетного отчета о рыночных исследованиях такого рода:

- 69 процентов глав семейств играют в компьютерные или видеоигры;
- 97 процентов юношей и девушек играют в компьютерные или видеоигры;
- 40 процентов всех геймеров – женщины;

- каждый четвертый геймер старше пятидесяти лет;
- средний возраст игроков – 35 лет; каждый такой геймер играет на протяжении двенадцати лет;
- большинство геймеров намерены играть в игры до конца жизни<sup>15</sup>.

Между тем научный журнал *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* в 2009 году сообщил, что 61 процент опрошенных CEO<sup>16</sup>, финансовых директоров и других высших руководителей компаний признались, что ежедневно делают на работе перерывы на игры<sup>17</sup>. Эти данные демонстрируют, как быстро может закрепиться культура игры. А тенденции, наблюдаемые в разных странах всех континентов – от Австрии, Бразилии и Объединенных Арабских Эмиратов до Малайзии, Мексики, Новой Зеландии и Южной Африки, – иллюстрируют стремительное формирование игровых рынков со столь же разноплановыми демографическими характеристиками. В течение следующего десятилетия эти новые рынки станут все больше походить на ведущие игровые страны, такие как Южная Корея, США, Япония и Великобритания, а то и полностью догонят их. В 2008 году журналист Роб Фейи, пишущий об играх, произнес знаменитую фразу: «Этого не избежать: вскоре мы все станем геймерами»<sup>18</sup>.

Нам следует серьезнее относиться к растущему игровому сообществу. Мы живем среди игр и геймеров, а значит, должны решить, какие именно игры будем создавать вместе и как будем в них вместе играть. Нам необходим план, чтобы определить, как игры повлияют на общество и реальную жизнь. Нам нужна концептуальная схема для принятия таких решений и разработки таких планов. Надеюсь, эта книга послужит основой для ее создания. Она написана для геймеров и для всех, кто однажды ими станет, – другими словами, практически для каждого жителя планеты. Это возможность понять, как работают игры, почему людям нравится играть и что игры могут сделать для нас в реальной жизни.

Если вы геймер, отбросьте угрызания совести, которые испытываете из-за чрезмерного увлечения играми. Поверьте, вы *не тратите* время попусту, а накапливаете огромный виртуальный опыт, который, как говорится в первой части книги, способен показать вам ваше истинное «я», то есть ваши сильные стороны, мотивы и ценности. Вы увидите, что у вас сложился подход к мышлению, организации и действию, направленный на улучшение окружающего мира. И, как показывает эта книга, уже существует много способов использовать игры на благо реального мира.

Если вы пока не имеете достаточно большого опыта в играх, эта книга поможет вам ускорить взаимодействие с этой самой важной средой XXI века. К тому времени, когда вы закончите читать, вам станет многое известно о самых значимых играх, в которые можно играть сегодня, и вы будете в состоянии представить, какие игры мы разработаем в ближайшие годы. Если вы не принадлежите к числу геймеров, то, возможно, так и не станете человеком, который часами играет в видеоигры. Однако, прочитав эту книгу, вы хотя бы сможете понять тех, кто это делает. И даже если вы так и не увлечетесь играми, не говоря уже об их разработке, знание того, как именно они работают и как их можно применять для

---

<sup>15</sup> “Essential Facts About the Game Industry: 2010 Sales, Demographic and Usage Data.” Entertainment Software Association, June 16, 2010. <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>.

<sup>16</sup> Здесь и далее генеральный директор компании. *Прим. ред.*

<sup>17</sup> Reinecke, Leonard. “Games at Work: The Recreational Use of Computer Games During Work Hours.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* [formerly *CyberPsychology & Behavior*], August 2009, 12(4): 461–65. DOI: [10.1089/cpb.2009.0010](https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0010).

<sup>18</sup> Fahey, Rob. “It’s Inevitable: Soon We Will All Be Gamers.” *The Times* (UK), July 7, 2008. <http://www.thetimes.co.uk/article/its-inevitable-soon-we-will-all-be-gamers-sn0v2p5lfc7>.

решения проблем реального мира, принесет вам немалую пользу.

Разработчики игр лучше всех знают, как заставить людей прилагать максимум усилий и вознаграждать за тяжелый труд. Они знают, как обеспечить взаимодействие и сотрудничество в некогда невообразимых масштабах. Кроме того, они постоянно изобретают новую мотивацию на выполнение все более сложных задач, уделяя этому больше времени и играя в составе гораздо более многочисленных групп. Эти важнейшие навыки XXI столетия могут помочь нам в поиске новых вариантов более глубокого и длительного воздействия на окружающий мир. Гейм-дизайн – это не просто профессия в области технологий, а свойственный XXI веку образ мышления и организации. И игровой процесс – не просто развлечение, а присущий XXI веку способ совместной работы, направленной на реальные перемены.

Антуан де Сент-Экзюпери однажды сказал:

Что касается будущего, ваша задача – не предвидеть, а сотворить его.

В XXI столетии игры станут основной платформой для построения будущего.

**ИТАК, ПОЗВОЛЬТЕ МНЕ** описать то будущее, которое я хочу создать.

Вместо того чтобы предоставлять геймерам лучшие, более захватывающие альтернативы реальности, я хочу, чтобы все мы несли ответственность за обеспечение более совершенной и погружающей реальности для всего мира. Я хочу, чтобы в игры играли все, понимая, что это чрезвычайно действенный инструмент решения проблем и источник счастья. Я хочу, чтобы все научились проектировать и разрабатывать игры, осознав, что они представляют собой платформу для внедрения перемен и получения результатов. Кроме того, я хочу, чтобы семьи, школы, компании, отрасли, города, страны и весь мир дружно играли в игры, поскольку мы наконец-то создаем игры, позволяющие решать важные дилеммы и улучшать жизнь.

Если все то, что разработчики игр узнали об оптимизации человеческого опыта и организации готовых к сотрудничеству сообществ, применить в реальной жизни, по моим предвидениям, появятся игры, которые будут заставлять нас, проснувшись, с удовольствием начинать новый день. Я предвижу появление игр, которые уменьшат стресс на работе и существенно повысят удовлетворенность людей карьерой. Я предвижу появление игр, которые помогут устранить недостатки в системе образования. Я предвижу появление игр, которые будут лечить депрессию, ожирение, тревогу и синдром дефицита внимания. Я предвижу появление игр, которые позволят пожилым людям чувствовать себя вовлеченными и социально связанными. Я предвижу появление игр, способствующих участию людей в демократических процессах. Я предвижу появление игр, направленных на решение глобальных проблем, таких как изменение климата и бедность. В общем, на мой взгляд, игры разовьют самые важные способности человека – быть счастливым, психологически устойчивым, креативным – и позволят нам добиться значимых перемен в мире. И, как вы вскоре узнаете, такие игры уже есть.

Описываемое здесь будущее кажется мне и желанным, и достижимым. Но для того чтобы его создать, необходимо сделать ряд вещей. Нам предстоит преодолеть устойчивое предубеждение в отношении игр, чтобы почти половина мира не была лишена возможности использовать их потенциал. Нам необходимо создать гибридные отрасли и установить нестандартные партнерские отношения, чтобы исследователи игр, гейм-дизайнеры и разработчики вместе с инженерами, архитекторами, политиками и топ-менеджерами любых организаций могли использовать потенциал игр. И последний, но, пожалуй, самый важный момент: всем нам нужно развить ключевые игровые компетенции, чтобы мы могли активно участвовать в изменении своей жизни и построении будущего. Эта книга призвана выполнить эти задачи. Она улучшит вашу способность наслаждаться жизнью, решать более сложные проблемы и увлекать других идеями изменения мира к лучшему.

В части I «Почему игры делают нас счастливыми» вы проникнете в мысли гейм-дизайнеров и исследователей игр. Вы узнаете, какие именно эмоции должны пробуждать самые успешные игры, по замыслу их создателей, и как эти эмоции могут самым положительным и удивительным образом повлиять на нашу реальную жизнь и отношения.

В части II «Формирование новой реальности» вы откроете для себя мир игр в альтернативной реальности (alternate reality game, ARG). Эта быстро развивающаяся область нового программного обеспечения, услуг и впечатлений призвана сделать нас такими же счастливыми и успешными в реальной жизни, как и во время игры в любимые видеоигры. Если вы никогда не слышали об ARG-играх, то можете быть потрясены, когда узнаете, сколько людей уже их создают и в них играют. Сотни стартапов и независимых дизайнеров посвятили себя применению инновационных методов гейм-дизайна и передовых технологий для улучшения повседневной жизни. Миллионы геймеров уже открыли для себя преимущества игр в альтернативной реальности. В этой части вы узнаете, как ARG уже начинают повышать качество нашей жизни дома и в школах, в районах проживания и на рабочих местах.

И наконец, в части III «Как очень большие игры могут изменить мир» вы получите некоторое представление о будущем. Вы познакомитесь с десятью играми, созданными для того, чтобы помочь обычным людям достичь самых неотложных глобальных целей, таких как лечение онкологических заболеваний, предотвращение изменения климата, достижение мира и искоренение бедности. Вы узнаете, что новые варианты платформы участия и среды сотрудничества позволяют каждому внести свой вклад в построение лучшего будущего посредством игры.

В заключение я хочу отметить, что те, кто понимает потенциал и способность игр сделать нас счастливыми и изменить реальность, и сформируют наше будущее. Прочитав эту книгу, вы станете настоящими экспертами по играм. Вы будете готовы создать яркую альтернативную реальность для себя и своей семьи, школы, компании, района или общины, о которой вы заботитесь, для любимого дела, всей отрасли или совершенно нового движения.

Мы можем играть в любые игры, какие захотим. Мы можем создать любое будущее, какое сумеем себе представить. Да начнутся игры!

## Часть I. Почему игры делают нас счастливыми

*Как бы то ни было, если эволюция человечества продолжится, нам придется более основательно научиться наслаждаться жизнью<sup>19</sup>.*

**Михай Чиксентмихайи**

### Глава 1. Что такое игра?

\* \* \*

Сегодня почти все предвзято относится к играм – даже геймеры. Мы не можем ничего с этим поделать. Предубеждение против игр – часть нашей культуры и языка, и оно находит отражение даже в том, как мы используем слова «игра» и «игрок» в повседневной речи. Рассмотрим популярное выражение «обыграть систему». Говоря, что вы обыгрываете систему, я имею в виду, что вы используете ее в личных целях. Разумеется, формально вы

---

<sup>19</sup> Csikszentmihályi, Mihály. Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games (San Francisco: Jossey-Bass, 1975), 206.

придерживаетесь правил, но играете не так, как должны играть. Вообще-то никто не в восторге от подобного поведения. Тем не менее, как это ни парадоксально, людям часто дают такой совет: «Вам лучше начать играть в эту игру», при этом подразумевается, что ради успеха вы должны сделать все, что нужно. Когда мы говорим об «игре в эту игру» в таком ключе, то имеем в виду перспективу отказа от собственных моральных принципов и норм в пользу правил, установленных игрой. В то же время мы часто употребляем слово «игрок» для обозначения того, кто манипулирует людьми, чтобы получить желаемое. Мы не доверяем игрокам. Нам приходится быть крайне осмотрительными с людьми, которые ведут игры, поэтому мы и предупреждаем: «Не играй со мной в игры». Нам не нравится, когда кто-то использует стратегию, направленную против нас, или манипулирует нами ради развлечения. Мы не любим, когда с нами играют. А когда мы говорим: «Это не игра!», то подразумеваем, что кто-то ведет себя легкомысленно или не воспринимает ситуацию всерьез. Такое предостережение означает, что игры стимулируют и учат людей действовать неприемлемыми в реальной жизни способами.

Обратив на все это внимание, вы поймете, с какой подозрительностью все относятся к играм. Даже употребляемые нами слова показывают, до какой степени мы опасаемся изощренности игр в побуждении нас к действию. Нам страшно стать теми, кем непременно станем, если будем в них играть. Однако все эти метафоры не совсем точно отображают, что в действительности означает играть в хорошо продуманную игру. Это не более чем отражение наших худших опасений в отношении игр. Фактически это страх не самих игр, а вероятности перейти ту грань, где заканчивается игра и начинается реальность.

Если мы намерены исправлять реальность с помощью игр, нам необходимо преодолеть этот страх. Мы должны сфокусироваться на том, как на самом деле работают настоящие игры и как мы действуем и взаимодействуем, когда играем *вместе*.

Давайте начнем с определения *игры*.

### Четыре характеристики игры

Нынешние игры имеют больше разновидностей, платформ и жанров, чем в любой другой период истории человечества. Есть однопользовательские, многопользовательские и массовые многопользовательские игры. Мы играем на персональном компьютере, консоли<sup>20</sup>, смартфоне и мобильном телефоне, не говоря уже о привычных играх в карты, на досках, полях или кортах. Мы можем выбирать среди пятисекундных мини-игр, десятиминутных казуальных игр, восьмичасовых экшен- и ролевых игр, длящихся круглые сутки, 365 дней в году. Мы можем играть в сюжетные игры и игры без сюжета. Мы можем играть в игры со счетом и без него. Мы можем играть в игры, которые бросают вызов мозгу, или телу, или тому и другому. И все же каким-то образом, несмотря на все это многообразие, играя в ту или иную игру, мы просто знаем ее. И есть нечто уникальное в том, как игры структурируют опыт.

Если отбросить жанровые различия и технологические сложности, то всем играм свойственны четыре характеристики: *цель, правила, система обратной связи и добровольное участие*.

**Цель** – это конкретный результат игры, к которому стремятся игроки. Она направляет внимание игрока и координирует его действия, в результате у участников возникает *ощущение цели*.

**Правила** устанавливают ограничения на способы достижения цели, что побуждает игроков исследовать неизведанные пространства возможностей. Правила *раскрывают творческий потенциал и стимулируют стратегическое мышление*.

---

<sup>20</sup> Здесь и далее под консолью подразумеваются игровые приставки для телевизионных систем, типа PlayStation и Xbox. *Прим. ред.*

**Система обратной связи** сообщает игрокам, насколько они близки к достижению цели. Эта информация может быть представлена в виде очков, уровней, счета или индикатора прохождения игры. В самом простом случае система обратной связи сводится к пониманию игроком целевого результата: «Игра будет окончена, когда...» Обратная связь в реальном времени как бы *уверяет* игроков, что цель достижима, и *мотивирует* продолжать игру.

И наконец, **добровольное участие** требует, чтобы каждый игрок осознанно и самостоятельно принял цель, правила и систему обратной связи. Осознание создает общую основу для совместной игры большого количества людей. А право вступить в игру или выйти из нее гарантирует, что заведомо напряженная и трудная работа будет воспринята как *безопасное и приятное* занятие.

Это определение может удивить вас отсутствием таких понятий, как интерактивность, графика, нарратив, вознаграждение, соперничество, виртуальная среда или идея «выигрыша» – всех тех вещей, о которых мы думаем применительно к современным играм. И они действительно присущи многим играм, но *не являются определяющими*. На самом деле игру определяют цель, правила, система обратной связи и добровольное участие. Все остальное – попытка укрепить и усилить эти ключевые элементы. Увлекательный сюжет делает цель заманчивее. Сложные оценочные показатели повышают мотивацию системы обратной связи. Достижения и уровни расширяют перспективы благоприятного исхода. Впечатления, полученные в ходе мультиплеерных<sup>21</sup> и массовых многопользовательских игр, делают продолжительную игру более непредсказуемой и увлекательной. Графика, звук и 3D-среда с эффектом погружения улучшают нашу способность на протяжении длительного периода уделять внимание работе, которую мы выполняем в игре, а алгоритмы, повышающие сложность игры по мере развития игрового процесса, – просто способ переопределения ее цели и введения более сложных правил.

Известный философ Бернард Сьютс кратко излагает все это в виде определения игры, которое я считаю самым убедительным и полезным из всех существующих:

Игра – это добровольное преодоление необязательных препятствий<sup>22</sup>.

Короче говоря, эта формулировка объясняет все те аспекты игры, которые мотивируют, поощряют и доставляют радость, и, кроме того, подводит нас к первому решению в деле исправления реальности.

### **Решение 1: необязательные препятствия**

*По сравнению с играми реальность слишком проста. Игры побуждают нас преодолевать намеренно созданные препятствия и помогают найти лучшее применение своим сильным качествам.*

Для того чтобы понять, насколько важны эти четыре критерия для каждой игры, давайте проведем быстрый тест. Могут ли они объяснить притягательность таких разноплановых игр, как, скажем, гольф, Scrabble и Tetris?

---

<sup>21</sup> От англ. multiplayer – многопользовательский, Игры для двух и более игроков. В русском языке термины мультиплеерная и многопользовательская игра взаимозаменяемы. *Прим. ред.*

<sup>22</sup> Suits, The Grasshopper, 38. Кэти Сален и Эрик Циммерман стали одними из первых исследователей игр, которые назвали эти характеристики крайне важными элементами игры, опираясь на работу Бернарда Сьютса. Подобно многим другим гейм-дизайнерам и исследователям игр, я признательна им за то, что они обратили внимание на это определение Сьютса. Salen, Katie, and Eric Zimmerman. Rules of Play: Game Design Fundamentals (Cambridge: MIT Press, 2004).



Начнем с гольфа. Как игрок в гольф вы имеете четкую цель – загнать мяч в несколько маленьких лунок за меньшее число попыток, чем остальные игроки. Если бы вы не играли в игру, вы бы достигли этой цели предельно просто: подошли бы прямо к каждой лунке и опустили в нее мяч рукой. Но, играя в гольф, вы добровольно соглашаетесь стоять достаточно далеко от лунки и бить по мячу клюшкой. Гольф тем и увлекателен, что вы, как и остальные игроки, согласились усложнить себе работу, но сделали ее гораздо интереснее. Добавьте к этой задаче надежную систему обратной связи (у вас есть объективный способ оценки того, попадает ли мяч в лунку, и возможность подсчета сделанных ударов) – и получите систему, которая не только позволяет узнать, как и когда вы добьетесь цели, но и дает надежду, что это принесет вам больше удовлетворения, потому что она будет достигнута в результате меньшего числа ударов или при большем количестве соперников.

Гольф – фаворит Бернарда Сьютса; он считает эту игру классическим примером, который элегантно объясняет, как и почему игра захватывает и увлекает людей. Но что насчет игр, в которых необязательные препятствия не столь очевидны?

В игре Scrabble ваша задача – составлять длинные и интересные слова из фишек с буквами. У вас огромная свобода действий: вы можете составить любое слово, найденное в словаре. В обычной жизни такой вид деятельности называется *набором*. Scrabble превращает набор слов в игру путем ограничения свободы действий. Прежде всего, разрешается использовать одновременно только семь букв, причем вы не можете их выбирать по своему усмотрению. Вы должны составлять слова частично из букв уже составленных другими игроками слов. Кроме того, каждую букву можно использовать определенное количество раз. Думаю, все согласятся, что без этих ограничений Scrabble не была бы игрой. Выполнение задания самым разумным и эффективным способом – прямая *противоположность* игровому процессу. Но если добавить к этому ряд препятствий и систему обратной связи – в данном случае подсчет очков, – которая показывает, насколько успешно вы справляетесь с составлением длинных и сложных слов, то вы получаете систему совершенно необязательных задач, которая за последние семьдесят лет захватила воображение более 150 миллионов человек в 121 стране.

В таких играх, как гольф и Scrabble, есть четко обозначенное условие победы, но возможность выиграть не является их обязательной характеристикой. Tetris часто называют «величайшей компьютерной игрой» – это прекрасный пример игры, в которой нельзя выиграть<sup>23</sup>. Когда вы играете в традиционный двухмерный Tetris, вы должны складывать падающие фрагменты головоломки так, чтобы между ними оставалось как можно меньше пустых мест. Фрагменты падают все быстрее, и игра усложняется. Она никогда не заканчивается. Она просто ждет, когда вы потерпите неудачу. Играя в Tetris, вы *гарантированно* проиграете<sup>24</sup>.

На первый взгляд звучит не очень привлекательно. Кому интересно работать все напряженнее, ради того чтобы в конце проиграть? Тем не менее Tetris – одна из самых любимых компьютерных игр. И термин «игра, вызывающая зависимость», пожалуй, применим к ней в большей степени, чем к любой другой однопользовательской игре. Несмотря на невозможность победы, Tetris столь притягательна благодаря интенсивности обеспечиваемой ею обратной связи. Успешно складывая в Tetris фрагменты головоломки, вы получаете три вида обратной связи: *визуальную* (с удовлетворением наблюдаете за

---

<sup>23</sup> Игра Tetris была названа «величайшей компьютерной игрой всех времен» в сотом выпуске журнала Electronic Gaming Monthly в числе прочих. Замечательный сборник списков лучших игр под названием «Лучшие видеоигры в истории человечества», составленный Джей-Джей Мак-Калу, можно найти здесь: <http://www.filibustercartoons.com/games.htm>.

<sup>24</sup> Была написана магистерская диссертация, доказывающая, что в Tetris выиграть в буквальном смысле невозможно: Brzustowski, John. “Can You Win at Tetris?” University of British Columbia, Master of Science, Mathematics, 1992. <http://www.iam.ubc.ca/theses/Brzustowski/brzustowski.html>.

исчезновением заполненных рядов), *количественную* (отображаемый на видном месте счет непрерывно увеличивается) и *качественную* (ощущаете неуклонное повышение сложности игры). Такое разнообразие и интенсивность обратной связи представляет собой самое важное различие между цифровыми и нецифровыми играми. В компьютерных и видеоиграх короткий интерактивный цикл, что не может не радовать. Кажется, что между вашими действиями и реакцией игры вообще нет разрыва. По изображениям на экране и числам на табло вы прямо-таки ощущаете свое влияние на игровой мир. Кроме того, вы чувствуете, что игровая система чрезвычайно внимательна к вашей игровой активности. Игра становится сложнее только тогда, когда вы играете хорошо, обеспечивая идеальный баланс между каверзностью задач и их осуществимостью. Словом, в хорошей компьютерной или видеоигре вы всегда играете на пике мастерства и всегда находитесь на грани провала. И когда действительно терпите неудачу, у вас появляется непреодолимое желание взять реванш. А все потому, что мало что может сравниться с ощущением, которое испытываешь, играя на пределе возможностей, которое гейм-дизайнеры и психологи называют «потоком»<sup>25</sup>. Войдя в это состояние, вы захотите в нем остаться: как выход из игры, так и победа в ней – в равной мере неудовлетворительные результаты.

Популярность заведомо проигрышных игр, таких как Tetris, полностью разрушает стереотипное представление о том, что геймеры всегда стремятся к соперничеству и победа для них важнее всего. Соперничество и выигрыш не ключевые характеристики игр и не приоритетные интересы игроков. Многие геймеры предпочли бы играть, а не выигрывать и завершать игру. В играх с высоким уровнем обратной связи глубокая вовлеченность в конечном счете приносит даже большее удовлетворение, чем победа.

По словам философа Джеймса Карса, существует два вида игр: *конечные игры*, в которые мы играем ради выигрыша, и *бесконечные игры*, в которые мы играем, чтобы продолжать игру как можно дольше<sup>26</sup>. В мире компьютерных и видеоигр Tetris – прекрасный пример бесконечной игры. Мы играем в нее исключительно с целью продолжать играть.

**ДАВАЙТЕ ПРОВЕРИМ** представленное выше определение игры на примере гораздо более сложной видеоигры – однопользовательской сюжетной игры-головоломки Portal. В самом ее начале вы окажетесь в небольшой комнате без выхода, напоминающей больничную палату. В этой трехмерной среде мало с чем можно взаимодействовать; тут есть радиоприемник, стол и нечто напоминающее спальную капсулу. Вы можете бродить по комнате и смотреть сквозь стеклянные стены, но это все. Здесь нет ничего очевидного: нет врагов, с которыми нужно сражаться, нет сокровищ, которые следует искать, нет падающих предметов, которых нужно избегать.

При столь малом количестве подсказок относительно перехода к следующему этапу игры в самом ее начале вам просто нужно понять свои цели. Вы можете вполне обоснованно предположить, что первая цель – выбраться из запертой комнаты, но вы не можете быть в этом уверены. Вам может показаться, что основное препятствие – в вашей неосведомленности о дальнейших действиях. Вам нужно научиться самостоятельно продвигаться в этом мире. Ну ладно, не совсем самостоятельно. Если вы оглядите комнату внимательно, то обнаружите лежащий на столе планшет и захотите его взять. Это движение запускает систему искусственного интеллекта, которая активизируется и начинает с вами разговаривать. Она сообщает, что вы должны пройти ряд лабораторных тестов, но не объясняет, каких именно. И это тоже придется выяснять самому. Продолжая играть, вы в

---

<sup>25</sup> Csikszentmihályi, Beyond Boredom and Anxiety, 36.

<sup>26</sup> Carse, James P. Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility (New York: Free Press, 1986), 3.

конечном счете обнаруживаете, что суть Portal – найти выход из комнат, функционирующих по неизвестным для вас правилам. Вы узнаете, что каждая комната – это головоломка, что в каждой новой комнате больше ловушек и, для того чтобы найти выход, от вас требуется понимание все более сложных физических законов. Если вы не изучите как следует устройство новой комнаты, то есть не усвоите правила игры, вы застрянете там навсегда, слушая, как система искусственного интеллекта повторяет одно и то же.

Многие, если не большинство современных компьютерных и видеоигр структурированы подобным образом. Игроки начинают каждую игру с препятствий в виде *незнания того, что делать и как играть*. Такая неопределенная игра очень отличается от традиционных доцифровых игр. Раньше нам требовались инструкции, чтобы играть, а теперь нам предлагают учиться по мере протекания игрового процесса. Мы исследуем игровое пространство, а компьютерная программа ограничивает и направляет наши действия. Мы учимся играть, внимательно наблюдая за тем, что игра позволяет нам делать и как она реагирует на наши действия. В связи с этим большинство геймеров никогда не читают руководства по играм. В игровой индустрии доминирует простая идея: в хорошо продуманную игру можно играть сразу же, безо всяких инструкций.

Такие игры, как Portal, переворачивают наше определение игры с ног на голову, но не разрушают его. Четыре ключевых элемента игры (цели, правила, обратная связь и добровольное участие) не меняются, а просто преподносятся в другом порядке. Раньше нам объясняли цели и правила, после чего мы пытались узнать о своем прогрессе. Сейчас же система обратной связи все чаще становится тем, что мы узнаем в первую очередь. Она направляет нас к цели и помогает расшифровать правила. Вот в чем состоит самая мощная мотивация к игре – выяснить то, что возможно в этом совершенно новом виртуальном мире.

**НА МОЙ ВЗГЛЯД**, утверждение, что определение Сьютса и *наше* определение прекрасно выдерживают проверку на этих разноплановых примерах, будет справедливым. Любая хорошо продуманная игра, цифровая или обычная, – это приглашение преодолеть необязательное препятствие.

Следуя такому подходу к толкованию игр, мы понимаем, что негативные метафоры, используемые в разговорах об играх, всего лишь отражение наших иррациональных страхов. Геймеры не хотят обыгрывать систему, они хотят играть в игру, исследовать, учиться и совершенствоваться. Геймеры добровольно берутся за выполнение необязательной трудной работы и искренне волнуются из-за результата предпринятых усилий.

Если цель действительно интересна, а обратная связь в достаточной степени мотивирует, мы будем продолжать борьбу с ограничениями игры – творчески, искренне и увлеченно – в течение очень долгого времени. Мы будем играть, пока не исчерпаем все свои возможности или не выполним все игровые задачи. И будем относиться к игре серьезно, поскольку в хорошей игре нет ничего тривиального. Игра *имеет значение*. Вот что значит действовать как геймер или быть поистине *игровым* человеком. Вот кем мы становимся, играя в хорошую игру.

Однако это определение ставит перед нами один трудный вопрос. Почему столько людей добровольно решают преодолевать много совершенно необязательных препятствий? Почему в совокупности мы тратим три миллиарда часов в неделю, работая на пределе своих возможностей без очевидного вознаграждения? Другими словами, *почему необязательные препятствия делают нас счастливыми?*

Для понимания того, как работают игры, ответ на этот вопрос так же важен, как и четыре характеристики игр.

### **Как игры вызывают положительные эмоции**

Игры делают нас счастливыми, потому что представляют собой трудную работу, которую мы выбираем сами. Оказывается, почти ничто не делает нас счастливее, чем

хорошая трудная работа. Однако игры не принято считать тяжелой работой. В конце концов, мы в них *играем*, а нас учили относиться к игре как к развлечению, то есть как к противоположности работы. Но нет ничего более далекого от истины. На самом деле, как сказал ведущий специалист по психологии игры Брайан Саттон-Смит: «Противоположность игры – это не работа. Это депрессия»<sup>27</sup>.

Согласно клиническим признакам, в депрессии мы страдаем от *пессимистичного чувства неадекватности и унылого отсутствия активности*. Если бы нам требовалось найти противоположность этим двум состояниям, мы получили бы нечто вроде *оптимистического чувства собственных возможностей и вдохновляющего всплеска активности*. В клинической психологии нет термина для обозначения этого положительного состояния, но это идеальное описание эмоционального состояния, возникающего в ходе игры. Игра – это возможность с неослабевающим оптимизмом сосредоточиваться на том, что мы умеем или чему учимся, и получать удовольствие от этого занятия. Словом, *состояние в игре – это антипод депрессии*.

Играя в хорошую игру, преодолевая необязательные препятствия, мы активно продвигаемся к положительному полюсу на шкале эмоций. Глубокая вовлеченность в игру вводит наш организм в состояние, позволяющее генерировать любые положительные эмоции и переживания. Игра полностью активизирует все неврологические и психологические системы, лежащие в основе формирования чувства счастья: внимание, центр вознаграждения, системы мотивации, центры эмоций и памяти. А полная активация эмоций как раз и служит причиной сильного увлечения компьютерными и видеоиграми. Сосредоточенная, оптимистичная вовлеченность словно по волшебству улучшает способность позитивно мыслить, устанавливать социальные связи и развивать свои сильные качества. Мы активно приводим разум и тело в состояние, в котором чувствуем себя счастливее.

Вот если бы трудная работа в реальном мире производила такой же эффект! Увы, в обычной жизни она нередко представляет собой нечто такое, что мы делаем исключительно потому, что *вынуждены* делать, для того чтобы зарабатывать на жизнь, добиваться успеха, соответствовать чьим-то ожиданиям или просто выполнять чьи-то поручения. Подобная работа вызывает у нас недовольство. Она утомляет, отнимает время, которое мы могли бы посвятить друзьям и членам семьи. В ней слишком много поводов для критики. Мы боимся потерпеть неудачу и часто не видим результата своих усилий, из-за чего редко испытываем удовлетворение от процесса.

Более того, работа в реальном мире недостаточно сложна. Мы сходим с ума от скуки. Чувствуем себя совершенно невостребованными. Нам кажется, что нас не ценят и мы тратим жизнь впустую. Когда мы не сами выбираем трудную работу, в большинстве случаев она не вполне нам подходит, ее приходится выполнять не в то время и не тому человеку. Такая работа не ориентирована на использование наших сильных сторон; мы не контролируем рабочий процесс; у нас нет четкого представления о том, во что именно мы вносим вклад; и мы никогда не видим, как она влияет на конечный результат. Трудная работа, выполнения которой от нас требует кто-то другой, не активизирует системы, позволяющие нам испытывать внутренний подъем, как это делает игра. Слишком часто она просто не поглощает нас, не внушает оптимизма и не придает сил.

Сколько бы счастья прибавилось у всех нас, если бы мы могли активизировать умственный и физический потенциал сотен миллионов людей, подобрав для них более подходящую трудную работу. Мы могли бы предложить им увлекательные индивидуальные миссии и задачи, которые можно выполнять в одиночку или вместе с друзьями или членами семьи, в любое время и в любом месте. Мы могли бы в режиме реального времени давать им наглядные отчеты об их успехах, чтобы они составляли себе четкое представление о том,

---

<sup>27</sup> Sutton-Smith, Brian. *Ambiguity of Play* (Cambridge: Harvard University Press, 2001), 198.

какое влияние оказывают на окружающий мир.

*Именно это* и делает сегодня игровая индустрия. Она удовлетворяет нашу потребность в более приятной трудной работе – и помогает выбирать ее в надлежащее время. В связи с этим можно забыть старую поговорку «Мешай дело с бездельем, проживешь век с весельем». Хорошая игра *и есть* трудная работа. Именно та, что приносит удовольствие, причем ее мы можем выбирать сами. Выполняя трудную работу, пришедшуюся нам по душе, мы программируем свой разум на достижение счастья. Подходящая трудная работа принимает разные формы в разное время для разных людей. Чтобы удовлетворить столь индивидуальные потребности, в течение последних десятилетий игры стали предлагать нам все больше различных видов работы. Например, **работа с высокими ставками** – о ней в первую очередь вспоминает большинство людей, когда речь заходит о видеоиграх. Она характеризуется высокой скоростью выполнения, ориентирована на действие и вызывает волнение не только в случае успеха, но и провала. Когда мы делаем крутые повороты на фантастической скорости в серии гоночных видеоигр Gran Turismo или сражаемся с зомби в шутере от первого лица Left 4 Dead, именно риск разбиться, сгореть или столкнуться с тем, что кто-то высосет наш мозг, заставляет нас чувствовать себя живыми.

Впрочем, есть и **работа ради занятости** – абсолютно предсказуемая и монотонная. Как правило, у нее плохая слава в обычной жизни, но если мы выбираем ее сами, она помогает нам чувствовать себя более удовлетворенными и продуктивными. Меняя разноцветные драгоценные камни местами в казуальной игре Bejeweled или собирая виртуальный урожай в социальной игре FarmVille, мы радуемся тому, что наши руки и мысли заняты целенаправленной деятельностью, обеспечивающей конкретный результат.

Существует также **умственная работа**, развивающая когнитивные способности. Она может быть быстрой, сжатой, как при решении математических задач за 30 секунд в играх Brain Age компании Nintendo, или долгой и сложной, как в случае моделируемых завоевательных кампаний, воссоздающих реальные военные походы былых лет в стратегической игре в реальном времени Age of Empires. Но, так или иначе, мы испытываем удовлетворенность от эффективного использования своего разума.

Помимо всего прочего, есть еще и **физическая работа**, которая заставляет сердце биться чаще, легкие сильнее качать воздух, а железы активно выделять пот. Если такая работа достаточно тяжелая, мы снабжаем свой мозг эндорфинами – химическими веществами, улучшающими самочувствие. Но самое важное, независимо от того, наносим ли мы удары в игре Wii Boxing или пляшем под Dance Dance Revolution, мы просто получаем удовольствие от игры до полного изнеможения.

Не будем забывать и об **исследовательской работе**, суть которой сводится к получению удовольствия от изучения незнакомых объектов и пространств. Исследовательская работа придает нам сил, уверенности в себе и мотивации. Исследуя загадочную трехмерную среду вроде огромного затерянного города в море в ролевом шутере BioShock или взаимодействуя с такими странными персонажами, как модно одетые воскресшие из мертвых подростки, населяющие Токио в динамической ролевой игре The World Ends with You для портативной игровой консоли, мы наслаждаемся возможностью интересоваться всем и вся.

Сегодня в компьютерных и видеоиграх становится все популярнее **командная работа**, в которой особое значение придается сотрудничеству, взаимодействию и вкладу в общую деятельность группы. Когда мы добиваемся для себя особых поручений в таких сложных миссиях, как рейды в составе двадцати пяти участников в игре World of Warcraft, или защищаем жизнь своих друзей в кооперативной игре Castle Crashers с участием четырех игроков, мы испытываем истинное удовлетворение от осознания того, что нам предстоит сыграть уникальную и важную роль в общем деле.

И наконец, **творческая работа**. Она позволяет принимать значимые решения и гордиться тем, что мы сделали. Творческая работа может быть представлена в виде проектирования домов и создания семей, как в играх Sims, или в виде загрузки видеозаписи

своих выступлений в сеть SingStar, или в виде построения и управления онлайн-франшизой в играх Madden NFL. Какие бы творческие усилия мы ни прилагали, в каждом случае мы чувствуем себя более креативными, чем до начала игры.

**РАБОТА С ВЫСОКИМИ СТАВКАМИ**, работа ради занятости, а также умственная, физическая, исследовательская, командная и творческая – вся эта трудная работа напоминает мне о словах, однажды сказанных драматургом Нозлом Кауардом: «Работа – еще большее развлечение, чем развлечение». Безусловно, звучит несколько абсурдно, не так ли? Работа – еще большее развлечение, чем развлечение? Однако в отношении игр это действительно так, что полностью подтверждают данные, полученные посредством используемого в психологии метода выборки переживаний (experience sampling method, ESM).

Психологи применяют этот метод для определения нашего самочувствия в разное время суток. В ходе такого исследования участники через случайные промежутки времени получают сигнал на пейджер или текстовое сообщение с просьбой ответить на два вопроса: чем они занимаются и как себя чувствуют<sup>28</sup>. Один из самых распространенных выводов, сделанных на основании результатов исследований ESM, состоит в следующем: то, что мы считаем забавным, на самом деле вызывает легкую депрессию.

Практически каждый вид деятельности, который мы описали бы как расслабляющий и развлекающий, как то просмотр телепередач, поедание шоколада, рассматривание витрин или просто пребывание в расслабленном состоянии, не улучшает нашего самочувствия. Наоборот, мы неизменно сообщаем, что после того как начали развлекаться таким образом, нам стало хуже: снижается мотивация, уменьшается уверенность в себе, да и в целом мы становимся менее вовлеченными<sup>29</sup>. Почему мы так сильно ошибаемся в отношении развлечений? Разве у нас не должно быть более развитого интуитивного понимания того, что на самом деле помогает нам чувствовать себя лучше?

Разумеется, интуитивно мы прекрасно понимаем, что заставляет нас чувствовать себя плохо, и обычно возглавляют этот список негативный стресс и тревога. Исследователи, применяющие ESM, убеждены, что, стремясь к расслабляющим занятиям, мы пытаемся заменить негативные эмоции на позитивные. Прибегая к пассивным развлечениям и занятиям с низким уровнем вовлеченности, мы стремимся уравновесить свое состояние возбуждения и перегрузки. Тем не менее поиск легких развлечений нередко заводит нас слишком далеко в противоположном направлении, то есть от стресса и тревоги ведет напрямик к скуке и депрессии. Было бы разумнее избегать такого времяпрепровождения, заменив его *трудными развлечениями* или трудной работой.

Трудные развлечения заставляют нас испытывать положительный стресс, или *эустресс* (от греч. *eu* – «благой» и *stress* – «напряжение»). С точки зрения физиологии и неврологии эустресс почти идентичен негативному стрессу: в организме вырабатывается адреналин, активизируется система вознаграждения, усиливается приток крови к участкам головного мозга, управляющим вниманием. Но между этими двумя видами стресса есть принципиальное различие – наше настроение. Когда мы боимся провала или опасности или

---

<sup>28</sup> Такой метод сбора данных в режиме реального времени позволяет исследователям накапливать гораздо более качественные сведения, чем в случае использования традиционных опросов или анкет. Намного легче рассказывать о своих нынешних занятиях и настроении, чем пытаться вспомнить, что вы делали и какие чувства испытывали по прошествии нескольких часов или дней.

<sup>29</sup> Csikszentmihályi, Mihály. Flow: The Psychology of Optimal Experience (New York: Harper Perennial, 1991). (Чиксенмахайи М. Поток. Психология оптимального переживания. М.: Альпина нон-фикшн, 2017.) См. также: Csikszentmihályi, M. "Optimal Experience in Work and Leisure." Journal of Personality and Social Psychology, 1989, 56(5): 815–22; Csikszentmihályi, M., and R. Kubey. "Television and the Rest of Life: A Systematic Comparison of Subjective Experience." Public Opinion Quarterly, 1981, 45: 317–28; and Kubey, R., R. Larson, and M. Csikszentmihályi. "Experience Sampling Method Applications to Communication Research Questions." Journal of Communication, 1996, 46(2): 99–120.



подвергаемся давлению извне, чрезмерная активация нейробиохимических процессов не делает нас счастливыми. Наоборот, мы становимся злыми и агрессивными или испытываем желание уйти от реальности и избавиться от эмоций. И все это может вызвать реакцию избегания, такую как переедание, курение и прием наркотиков<sup>30</sup>. В состоянии эустресса мы не чувствуем страха или пессимизма. Мы намеренно создали стрессовую ситуацию, поэтому уверены в себе и оптимистичны. Когда мы сами выбираем трудную работу, стимуляция и активация приносят удовольствие и возникает желание приступить к ее выполнению, объединить усилия с другими людьми и добиться поставленной цели. Оптимистичное воодушевление поднимает настроение в гораздо большей степени, чем релаксация. Если мы чувствуем, что способны справиться с задачей, то в стрессовых ситуациях у нас формируются высокая мотивация, чрезвычайно сильная заинтересованность и положительная вовлеченность. Эти эмоциональные состояния как раз и соотносятся с общим благополучием и удовлетворенностью жизнью.

Трудное развлечение оставляет незабываемое послевкусие. Неудивительно, что участники исследований ESM сообщают о самом высоком уровне заинтересованности и хорошего настроения как во время, так и после участия в играх, в том числе спортивных, настольных, компьютерных и видео<sup>31</sup>. Исследования подтверждают то, что геймерам уже давно известно: в рамках своей выносливости мы предпочли бы трудную работу, а не развлечения. Возможно, поэтому геймеры тратят на просмотр телепередач меньше времени, чем все остальные жители планеты<sup>32</sup>. Как утверждает профессор Гарвардского университета и эксперт по вопросам счастья Тал Бен-Шахар, «мы гораздо счастливее, когда *оживляем* время, а не убиваем его»<sup>33</sup>.

**СУЩЕСТВУЕТ ЕЩЕ ОДНО** важное эмоциональное преимущество трудных развлечений под названием *fiero*, и это, вероятно, всплеск самых простых эмоций, которые мы способны испытывать. На итальянском языке слово *fiero* означает «чувство гордости», и гейм-дизайнеры употребляют этот термин для описания эмоционального подъема, которому не нашлось подходящего слова в английском языке<sup>34</sup>. *Fiero* – это то, что мы чувствуем, одержав победу над превратностями судьбы. Вы узнаете это чувство, когда испытываете его и видите его проявление. Это объясняется тем, что почти все мы выражаем чувство гордости одинаково: вскидываем руки над головой и кричим.

То, что практически все демонстрируют одинаковую физическую реакцию, – верный признак того, что она связана с первичными эмоциями. Должно быть, наш мозг и тело обрели способность испытывать чувство гордости на раннем этапе истории человечества (кстати, нейробиологи считают чувство гордости частью «пещерного наследия» человека).

---

<sup>30</sup> Kash, Thomas, et al. “Dopamine Enhances Fast Excitatory Synaptic Transmission in the Extended Amygdala by a CRF-R1-Dependent Process.” *Journal of Neuroscience*, December 17, 2008, 28(51):13856–65. DOI: [10.1523/JNEUROSCI.4715-08.2008](https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.4715-08.2008).

<sup>31</sup> Gregory, Erik M. “Understanding Video Gaming’s Engagement: Flow and Its Application to Interactive Media.” *Media Psychology Review*, Issue 1, 2008. [http://www.mprcenter.org/mpr/index.php?option=com\\_content&view=article&id=207&Itemid=163](http://www.mprcenter.org/mpr/index.php?option=com_content&view=article&id=207&Itemid=163).

<sup>32</sup> Yee, Nick. “MMORPG Hours vs. TV Hours.” *The Daedalus Project: The Psychology of MMORPGS*, March 9, 2009, vol. 7–1. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000891.php>.

<sup>33</sup> Ben-Shahar, Tal. *Happier: Learn the Secrets to Daily Joy and Lasting Fulfillment* (New York: McGraw-Hill, 2007), 77. (Бен-Шахар Т. [Быть счастливым](#). М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012.)

<sup>34</sup> Этот термин ввела в игровую индустрию Николь Лазарро, которая представила его во время презентаций на ежегодной конференции разработчиков игр.

По мнению сотрудников Центра междисциплинарных исследований мозга при Стэнфордском университете, эта эмоция впервые пробудила у человека желание покинуть пещеру и завоевать мир<sup>35</sup>. Это стремление к трудностям, с которыми мы можем справиться, к сражениям, в которых можем победить, и к опасностям, которые в силах преодолеть.

Недавно ученые документально подтвердили, что фiero вызывает один из самых мощных всплесков нейрoхимической активности в организме, на которые он способен. Этот процесс задействует три разных участка системы вознаграждения головного мозга, в том числе мезокортиколимбический центр, который чаще всего ассоциируется с вознаграждением и зависимостью. Чувство гордости – это ни с чем не сравнимый эмоциональный подъем, и чем сложнее преодолеваемое препятствие, тем он сильнее.

**ХОРОШАЯ ИГРА** – уникальный способ организации опыта и пробуждения положительных эмоций. Это чрезвычайно мощный инструмент, стимулирующий к активному участию и мотивирующий на выполнение трудной работы. Применяемый в сетевой среде, он может вдохновлять и мотивировать десятки, сотни, тысячи и даже миллионы людей одновременно.

Забудьте все, что вы знали об играх. Все то хорошее, что они нам дают, все без исключения способы, какими игры делают нас счастливее в повседневной жизни и помогают изменить мир к лучшему, проистекает из их способности подвигнуть нас на добровольное преодоление препятствий. Понимание специфики игры позволит нам больше не беспокоиться о том, как люди обыгрывают системы, и вдохновит на создание настоящих, хорошо продуманных игр. Активно окружая себя людьми, играющими в те же игры, что и мы, мы перестанем остерегаться «игроков», играющих в собственную игру. Зная, что на самом деле означает играть в хорошую игру, мы прекратим напоминать друг другу, что *«это не игра»*, и начнем активно поощрять людей: *«Это может быть игра»*.

## Глава 2. Появление инженеров счастья

\* \* \*

Разумеется, не я первая заметила, что реальность, в отличие от игр, разрушена, особенно когда речь заходит о предоставлении нам хорошей, трудной работы. В действительности наука о счастье родилась сорок лет назад, когда американский психолог по имени Михай Чиксентмихайи тоже это заметил. В 1975 году он опубликовал новаторское научное исследование под названием *Beyond Boredom and Anxiety* («По ту сторону скуки и тревоги»), в центре внимания которого был особый вид счастья, названный ученым *поток*: «приносящее удовольствие, будоражащее чувство творческого достижения и более интенсивного функционирования»<sup>1</sup>. Чиксентмихайи на протяжении семи лет изучал активную, радостную вовлеченность: где и когда мы ее больше всего испытываем и как можем ее добиться?

Михай Чиксентмихайи обнаружил удручающую нехватку потока в повседневной жизни и огромное изобилие в играх и схожих видах деятельности. Его любимыми примерами занятий, помогающих войти в состояние потока, были шахматы, баскетбол, скалолазание и танцы с партнерами — словом, все те сложные и интересные сферы деятельности, где есть четкая цель, устоявшиеся правила и возможность повышения сложности и дальнейшего совершенствования. И самое важное, действия, способствовавшие формированию потока, осуществлялись исключительно ради удовольствия, а не ради статуса, денег или обязательств.

---

<sup>35</sup> Hoefft, Fumiko, et al. "Gender Differences in the Mesocorticolimbic System During Computer Game-Play." *Journal of Psychiatric Research*, March 2008, 42(4): 253–8. [https://www.researchgate.net/publication/5656358\\_Gender\\_differences\\_in\\_the\\_mesocorticolimbic\\_system\\_during\\_game-play](https://www.researchgate.net/publication/5656358_Gender_differences_in_the_mesocorticolimbic_system_during_game-play).

Чиксентмихайи писал, что в ходе выполнения такой четко структурированной, целенаправленной трудной работы мы регулярно достигаем высшей формы счастья, доступной человеку, — *глубокой, оптимистичной вовлеченности в окружающий мир*. Мы ощущаем всю полноту жизни, осознаем свой огромный потенциал и обретаем цели, то есть функционируем как полноценные человеческие существа.

Безусловно, подобного состояния можно достичь и вне игрового мира. Однако исследования Чиксентмихайи показали, что поток *гарантированно и эффективно* формируется в случае особого сочетания самостоятельно выбранных целей, оптимизированных и адаптированных под вашу личность препятствий и непрерывной обратной связи, то есть элементов базовой структуры игры. «Игры — очевидный источник потока, — писал Чиксентмихайи, — а ведение игры — *лучший в своем роде* опыт, способствующий его формированию»<sup>2</sup>.

Но если игры — самый надежный и эффективный источник радостной вовлеченности в собственную жизнь, почему реальная жизнь так редко их напоминает? Чиксентмихайи утверждал, что неспособность учебных заведений, офисов, предприятий и другой рабочей среды создавать поток — это серьезная проблема для общества, причем одна из самых актуальных. Почему большую часть жизни мы должны испытывать скуку и тревогу, если игры предлагают более заманчивую альтернативу? «Продолжая пренебрегать тем, что делает нас счастливее, — писал Чиксентмихайи, — мы будем активно способствовать дегуманизации окружающего мира — тенденции, усиливающейся день ото дня».

Решение казалось Чиксентмихайи очевидным — достичь большего счастья посредством структурирования реальной работы подобно выполняемой в играх. Игры учат нас создавать возможности для трудной, самостоятельно выбранной интересной работы, которая требует применения всех наших способностей, причем эти уроки можно перенести в реальную жизнь. Самые насущные проблемы человека — депрессия, беспомощность, социальное отчуждение, ощущение, будто все, что мы делаем, неважно — можно было бы успешно разрешить, интегрируя работу, в большей степени напоминающую игру, в повседневную жизнь<sup>3</sup>. Чиксентмихайи признавал, что это нелегко. Но если не пытаться создавать больше условий для формирования потока, мы рискуем потерять целые поколения, которые погрузятся в депрессию и отчаяние.

В конце своего новаторского исследования Чиксентмихайи предупредил о двух социальных группах, особенно нуждающихся в работе игрового характера: «Детям из пригородов и скучающим домохозяйкам *необходимо* испытывать поток. Если им это не удастся, они найдут замену в виде бегства от реальности». Это утверждение оказалось пугающе пророческим: в настоящее время именно подростки из пригородов и домохозяйки проводят больше всего времени за компьютерными и видеоиграми<sup>4</sup>. Очевидно, что мы не сделали достаточно для того, чтобы усилить ощущение потока в повседневной жизни.

Михай Чиксентмихайи был прав, когда говорил о необходимости изменить реальность таким образом, чтобы она в большей степени напоминала игру. Просто он высказал эту идею слишком рано. В 1975 году все остальные области современной психологии сосредоточивались главным образом на изучении психических заболеваний и негативных эмоций, а не на оптимальном человеческом опыте. У коллег Чиксентмихайи не было мощного импульса для изучения проблемы повседневного счастья. К тому же существовавшие в то время инструменты создания и распространения новых игр среди широкого круга пользователей все еще находились в зачаточном состоянии. Первой коммерческой видеоигре Pong было всего три года. До выхода на рынок бытовой игровой консоли Atari оставалось еще два года. Кроме того, существовала всего одна серьезная научная книга по психологии игры, изданная в 1971 году под весьма уместным названием *The Study of Games* («Исследование игр»)<sup>5</sup>.

Сегодня дела обстоят совершенно иначе. Со времени прорывного исследования Чиксентмихайи произошло два весьма важных события, которые внезапно сделали повышение качества жизни с помощью игр вполне осуществимой задачей: появление позитивной психологии и стремительный рост отрасли компьютерных и видеоигр.

Позитивная психология — относительно новая область науки, изучающая вопросы «процветания человека», или способы достижения различных видов счастья. За несколько десятилетий исследователи этой области накопили огромный объем знаний о нюансах работы

мозга и тела человека, чтобы помочь нам достичь благополучия и испытывать удовлетворенность жизнью.

Между тем индустрия коммерческих игр применяет все эти знания на практике. Современные разработчики игр понимают, что шанс игры стать хитом и приносить деньги напрямую зависит от того, насколько удовлетворен играющий в нее геймер и какой спектр положительных эмоций он испытывает. В связи с этим гейм-дизайнеров учат упорно добиваться результатов, приносящих счастье, в том числе создающих *поток*, поэтому при разработке игр они ввели целый диапазон способствующих этому новых стратегий.

Безусловно, счастье не всегда было четко обозначенной целью игровой индустрии, и не все разработчики игр сегодня ставят ее перед собой. Многие из них больше думают о забавах и развлечениях, чем о благополучии и удовлетворенности жизнью. Однако после появления позитивной психологии творческие лидеры отрасли сфокусировались на эмоциональном и психологическом воздействии игр. В игровой индустрии даже было открыто несколько научно-исследовательских лабораторий, занимающихся изучением нейробиологии эмоций, возникающих в процессе игры.

В целом ситуация в игровой отрасли однозначно меняется. Как сказал один журналист, лаборатория Microsoft по тестированию игр «напоминает скорее институт психологических исследований, чем игровую студию»<sup>6</sup>. И это не случайно. Гейм-дизайнеры и разработчики игр активно преобразуют то, что некогда было интуитивным искусством человеческого опыта, в прикладную науку, и в итоге становятся самыми талантливыми и влиятельными инженерами счастья на планете.

В наше время эти две исторические тенденции — развитие науки о счастье и эмоциональная эволюция игровой индустрии — пересекаются. Благодаря позитивной психологии мы лучше понимаем, какие переживания и виды деятельности делают нас счастливыми. А благодаря разработчикам игр имеем более мощные и мобильные системы обеспечения глубокой, оптимистичной вовлеченности и эмоционального вознаграждения, которого жаждем сильнее всего.

Это дает нам второе решение для исправления реальности.

## Решение 2: активация эмоций

В отличие от игр, реальность угнетает. Игры с неослабевающим оптимизмом направляют нашу энергию на то, что мы умеем делать хорошо, что приносит нам удовольствие.

Наконец, мы полностью готовы к использованию потенциала игр, к тому, чтобы они сделали нас счастливыми и повысили качество повседневной жизни. Давайте посмотрим, как мы этого добились.

**В 1983 ГОДУ** джазовый пианист и социолог по имени Дэвид Садноу опубликовал первую в своем роде книгу воспоминаний о видеоигре. Это хронологическое описание его усилий по освоению одной из первых бытовых видеоигр занимало 161 страницу: игры компании Atari в стиле пинг-понг под названием Breakout.

Садноу был не типичным подростком, без конца играющим в аркадную игру, а сорокатрехлетним профессором, который сделал успешную карьеру в области музыки и, по всем объективным критериям, вел полноценную жизнь. Никто не мог предвидеть, что видеоигры станут приносить ему большее удовлетворение, чем исследования или занятия музыкой — и меньше всего сам Садноу. Но, к его величайшему удивлению, именно это и произошло. Садноу на протяжении трех месяцев играл в Breakout так, будто это была его основная работа: «Пятьдесят часов, целых пять часов в день на протяжении десяти дней, посередине дня, вечером, в три часа ночи».

Что же такого увлекательного в игре Breakout? По сути, это однопользовательская игра Pong: вращая джойстик, вы перемещаете ракетку, расположенную в нижней части экрана, и ждете, когда падающий мяч попадет в ракетку. Двигаете ракеткой, ждете попадания мяча; двигаете ракеткой, ждете попадания мяча. Ваша задача — направлять мяч с помощью ракетки так, чтобы он выбивал кирпичи из стены в верхней части экрана.

Сначала было легко: ракетка большая, мяч падает медленно, а в стене много кирпичей, в которые можно попасть. Но по мере того как вы выбиваете все больше и больше кирпичей, мяч

начинает отскакивать от стены быстрее и беспорядочнее, а ракетка уменьшается до половины исходного размера. Становится все труднее удерживать мяч в игре и нужно еще лучше прицеливаться, чтобы попасть в немногочисленные оставшиеся кирпичи. После пяти промахов игра заканчивается.

Эта достаточно примитивная видеоигра тем не менее обеспечивала идеальную небольшую добровольную загруженность работой. В ней было все, что свойственно необязательному препятствию: четкая цель (разрушить тюремную стену), произвольные ограничения (использовать только одну ракетку и пять мячей) и мгновенная обратная связь, как визуальная, так и звуковая (кирпичи исчезали с экрана по одному, что всегда сопровождалось приятным звуковым сигналом). Компьютерные алгоритмы непрерывно меняли уровень сложности игры таким образом, чтобы игрок играл на пределе своих возможностей.

Садноу говорил об этом так: «Здесь присутствует вся необходимая вам мотивация... а приз как будто поддерживает ее»<sup>7</sup>. Игра полностью поглощала его внимание, он думал о ней даже тогда, когда не находился перед консолью Atari. «Когда я не был у экрана, я все равно мысленно повторял действия игры, идя по улице, сидя в кафе и вертя солонку, глядя во время ужина в японском ресторане на бамбуковую и рисовую решетку на потолке с прямоугольниками в стиле игры Breakout... и просто ждал момента, когда смогу вернуться к игре»<sup>8</sup>.

Чем большего мастерства добивался Садноу в игре, тем больше он хотел играть, а чем больше играл, тем выше становился уровень его мастерства. Этот непрерывный цикл обратной связи сильно поразил Садноу, и он счел необходимым написать об игре целую книгу. Почти все, что нам нужно знать об эмоциональном воздействии первых видеоигр, он выразил всего в двух ставших знаменитыми предложениях:

Это было совершенно иное занятие, отличавшееся от всего того, что я когда-либо знал, как день от ночи... Тридцать секунд игры — и я попадаю в абсолютно другой план бытия, а все мои синапсы кричат<sup>9</sup>.

Садноу описывает предельную активацию нейрохимических процессов, которая происходит в мозге и теле, когда мы начинаем играть в хорошую компьютерную или видеоигру. Во время игры он был глубоко сосредоточен, высоко мотивирован, творчески настроен и работал на пределе своих возможностей. Погружение происходило практически мгновенно. Состояние потока возникало быстро и почти непременно.

Переход от нулевого к пиковому уровню переживаний происходил за 30 секунд! Неудивительно, что видеоигры столь популярны. До этих пор в истории человечества не было случаев обеспечения такой быстрой, простой и надежной оптимальной активации эмоций.

В прошлом для достижения самого мощного состояния потока требовались годы практики или исключительные условия. Когда Чиксентмихайи впервые об этом написал, он изучал *экспертов* по шахматам, баскетболу, скалолазанию и партнерским танцам. Поток, как правило, был итогом многолетнего — если не нескольких десятилетий — изучения организации какого-либо дела и развития соответствующих навыков и способностей. И занятие предполагало погружение в поистине захватывающую, необычную среду, такую как, например, танцы на людных улицах во время карнавала или спуск по чрезвычайно сложным горным склонам.

Считалось, что поток не должен доставаться легко. Тем не менее, как обнаружил Садноу и миллионы других первых геймеров, видеоигры позволяют погрузиться в него почти мгновенно. Видеоиграм свойственны традиционные составляющие любой деятельности, стимулирующие создание потока, — цель, препятствия, повышение сложности и добровольное участие. Кроме того, в видеоиграх используется сочетание прямого физического воздействия (джойстик), гибкой настройки уровня сложности (компьютерные алгоритмы) и мгновенной визуальной обратной связи (видеографика) для существенного сокращения ее цикла. Ускоренный, сокращенный цикл обратной связи обеспечивает более устойчивые всплески эмоционального вознаграждения: каждый пройденный микроуровень сложного задания вызывает у вас длящийся долю секунды эмоциональный подъем.

В итоге формируется гораздо более короткий цикл обучения и вознаграждения, а со временем и ощущение полного и эффективного контроля над «микромиром» на экране. Садноу писал об этом так: «Джойстик похож на настоящий инструмент выполнения действий. Бац, бац, бац — попался! ...Пожалуйста, не промахнись! Ну же, сделай это! Разбей тот кирпич! Ну же, вперед! Никаких сюрпризов! А теперь не теряй голову. Не паникуй. Спокойно сделай это сейчас.

Завершай игру. Так протекает видеоигра. Вы запомните, как прошли ее, как помните, когда впервые напились»<sup>10</sup>.

Именно ради быстрого и надежного переживания потока и *фiero* Садноу и другие первые геймеры постоянно возвращались к видеоиграм. Не будет преувеличением сказать, что у многих геймеров, по всей вероятности, складывалось ощущение, что они всю жизнь ждали чего-то подобного — казалось бы, бесплатного и неисчерпаемого источника вдохновляющей активности, позволяющего с оптимизмом относиться к собственным способностям.

Как во времена первых видеоигр, так и сегодня быстрый, более надежный способ переживания потока и *фiero* отделяет видеоигры от всех остальных игр. Это и делает воспоминания Садноу об игре Breakout столь важным историческим артефактом. Садноу первым рассказал о новых, эмоционально увлекательных сторонах цифровых игр еще до появления захватывающей графики, эпических сюжетов и массовых многопользовательских миров. В те времена эмоциональное воздействие видеоигр *целиком и полностью* обуславливалось тем, что в них были интересные препятствия, улучшенная обратная связь и более адаптивные задачи. В итоге эти игры преуспели в одном и только в одном: обеспечивая такое сильное переживание потока и чувства гордости, они вызывали зависимость, и в них практически невозможно было прекратить играть.

Фактически в этом и заключался смысл первых видеоигр — продолжать играть как можно дольше. Недаром один из первых и самых известных лозунгов Atari — «Узнайте, как далеко вы можете зайти». Приходилось постоянно вести борьбу за то, чтобы оставаться в игре, но это приносило ни с чем не сравнимое удовольствие. Поток и *фiero* — основные способы вознаграждения, присущие видеоиграм, и, играя против неутомимой машины, можно до бесконечности создавать их для себя.

По крайней мере, почти до бесконечности.

После трех месяцев игры Садноу наконец истощил казавшийся неисчерпаемым источник потока. Он сыграл идеальную игру Breakout, разрушив все стены одним мячом. Это был один из величайших моментов триумфа в его жизни. Однако в тот день, когда Садноу набрал максимально возможное количество очков, его одержимость игрой Breakout исчезла. Он зашел настолько далеко, насколько его смогло унести состояние потока и чувство гордости.

К счастью для геймеров, это не конец истории.

Специалисты по позитивной психологии документально подтвердили, что поток — только часть общей картины счастья. Это первый вид счастья, изученный психологами, но наука с тех пор значительно продвинулась вперед. Профессор психологии Университета Эмори Кори Кейс объясняет это так: «Поток считается *одной из* составляющих науки о счастье, но не единственной составляющей. ...Это скорее временное состояние, чем характеристика или условие функционирования человека. Ведутся исследования о том, как продлить состояние потока, но, увы, люди не могут находиться в нем вечно»<sup>11</sup>.

Поток пробуждает бодрость только сей момент. Он придает нам энергии. Сильное переживание потока способно улучшить настроение на несколько часов или даже дней, после того как мы его испытали. Однако поскольку поток — это состояние предельной вовлеченности, в конечном счете он истощает физические и психические ресурсы.

Мы не можем находиться в состоянии потока бесконечно — во всяком случае, столько, сколько бы нам хотелось. По мнению Кейса, процветание человека требует более «непрерывного» подхода к благополучию именно по этой причине. И нельзя ориентироваться на постоянное переживание потока. Мы должны найти способ наслаждаться окружающим миром и жизнью и тогда, когда не функционируем на пределе своих возможностей. Это верно как в играх, так и в жизни.

Как оказалось, три месяца пребывания в состоянии почти непрерывного потока в ходе игры Breakout так сильно истощили Дэвида Садноу, что впоследствии он довольно долго предпочитал держаться от видеоигр подальше.

Слишком интенсивное переживание потока может привести к выгоранию счастья, а переизбыток *фiero* — вызвать зависимость. Садноу ни разу не употребил это слово в своей книге воспоминаний, но оно неизбежно приходит в голову. Чувство гордости пробуждает самые примитивные, заложенные эволюцией качества, поэтому наша эмоциональная реакция может оказаться непредсказуемой.



Не так давно профессор психиатрии и бихевиоризма Стэнфордского университета Аллан Райсс возглавил команду исследователей, изучающих нейрохимический механизм переживания чувства гордости во время игры. В своей лаборатории они сделали МРТ мозга геймеров в момент игры в особенно сложные видеоигры и зафиксировали чрезвычайно сильную активацию зоны головного мозга, которая ответственна за формирование зависимости, в моменты триумфа. В итоге ученые назвали фего самой вероятной глубинной причиной того, почему некоторые геймеры считают себя «зависимыми» от любимых игр<sup>12</sup>.

К проблеме зависимости серьезно относятся в игровой индустрии, и она часто становится темой отраслевых конференций и форумов разработчиков игр: что вызывает игровую зависимость и как помочь людям ее избежать? На первый взгляд это может показаться неожиданным: разве в игровой отрасли не хотят, чтобы геймеры играли *больше*, а не меньше? И это действительно так: рост количества активных игроков и есть главная цель игровой индустрии. Однако она стремится приобрести *пожизненных геймеров* — людей, способных поддерживать баланс между играми и полноценной активной жизнью. Таким образом, основная дилемма игровой индустрии последние тридцать лет заключается в вопросе, как побудить геймеров играть больше без ущерба для их реальной жизни. В отрасли знают, что геймеры испытывают острую потребность в переживании потока и чувства гордости — и чем больше разработчики игр предоставляют игрокам такую возможность, тем больше времени и денег те тратят на любимые игры. Однако существует определенный порог игры (для большинства геймеров около двадцати часов в неделю), и после его перехода игроки начинают задаваться вопросом, не упускают ли они что-то важное в реальной жизни.

Журналист в области технологий Клайв Томпсон назвал данный феномен *сожаление геймера*<sup>13</sup>. И первым признал, что страдает от него так же, как и любой другой геймер. Томпсон вспоминает, как однажды, проверив личную статистику (многие игры отслеживают, сколько часов вы играете), был шокирован, увидев, что за неделю потратил на одну игру 36 часов. Томпсон по этому поводу писал: «Это был опыт потери такого огромного количества времени, что для того, чтобы это произошло, понадобилось бы похищение инопланетянами». Он обнаружил, что поочередно испытывает то гордость своими достижениями в виртуальной игровой среде, то задается вопросом, стоила ли того вся выполненная при этом трудная работа.

Томпсон пишет: «Постыдная тайна геймеров состоит в том, что мы постоянно боремся с этой дилеммой. Нас часто охватывает... внезапное, ужасающее чувство пустоты, когда мы размышляем обо всех тех вещах, которые могли бы сделать за время игры». Он признает: «Душевный подъем, испытываемый в момент завершения игры, всегда сопровождается тревожным ощущением пустоты. Разве не лучше было бы сделать что-то сложное, захватывающее и продуктивное?»

Этот внутренний конфликт обсуждается практически на всех тематических форумах в интернете. В игровом сообществе широко задаются два взаимосвязанных вопроса: сколько времени вы тратите на игры и какое количество времени следует считать перебором?

В качестве частичного решения проблемы «сожаления геймера» во многих самых захватывающих онлайн-играх установлена так называемая система усталости. Такие системы чаще всего используются в онлайн-играх в Южной Корее и Китае, где молодежь в среднем играет до сорока часов в неделю<sup>14</sup>. После трех часов непрерывной игры геймеры получают на 50 процентов меньше вознаграждений (что в два раза сокращает их чувство гордости) за выполнение одинакового объема работы. Через пять часов получить какие-либо награды становится вообще невозможно. В США обычно применяется более мягкий подход. Например, в *World of Warcraft* игроки копят «бонусы за отдых», предоставляемые за каждый час, проведенный вне игры. Когда они снова входят в игру, их аватар может получить в два раза большее вознаграждение, до тех пор пока снова не наступит время отдыха.

Однако все эти меры — в лучшем случае временное решение. Попытки удержать людей от участия в любимых играх никогда не дадут желаемого результата; мотивированные геймеры, жаждущие ощущения потока и фего, непременно отыщут способ обойти подобные ограничения. Необходимо сделать так, чтобы игры выходили за пределы переживания потока и чувства гордости, делающих нас счастливыми в данный момент, и обеспечивали более продолжительное эмоциональное вознаграждение. Нам нужны игры, наполняющие нас счастьем даже тогда, когда

мы в них не играем. Только в таком случае мы найдем правильный баланс между любимыми играми и полным участием в реальной жизни.

Благо именно это и происходит сейчас на рынке компьютерных и видеоигр. Игры все активнее помогают нам постичь четыре секрета создания счастья и позволяют делать это в любое время и в любом месте.

### Четыре секрета создания счастья

В позитивной психологии появилось много конкурирующих теорий счастья, но в одном психологи практически единодушны: несмотря на наличие массы способов достижения счастья, его невозможно *найти*. Ни один предмет, событие, результат или жизненная ситуация не способны обеспечить нам истинное счастье. Мы должны *сами стать его творцами*, настойчиво занимаясь той деятельностью, которая обеспечивает вознаграждение<sup>15</sup>.

Пытаясь найти счастье вне себя, мы сосредоточиваемся на том, что психологи называют «внешним вознаграждением»: деньгах, материальных благах, статусе или похвале. Получив желаемое, мы чувствуем себя хорошо. Но, к сожалению, такое счастье длится недолго. Мы привыкаем к любимым вещам и начинаем хотеть большего. Для достижения того же состояния удовлетворенности теперь нам требуется большее и лучшее вознаграждение. Чем активнее мы ищем счастья, тем сложнее становится этот процесс; специалисты по позитивной психологии назвали его *гедонической адаптацией*, и это одно из самых серьезных препятствий на пути к долгосрочной удовлетворенности жизнью<sup>16</sup>. Чем больше мы потребляем, приобретаем и повышаем свой статус, тем труднее нам оставаться счастливыми. Будь то деньги, звания, карьерный рост, популярность, внимание или просто материальные блага, к которым мы стремимся, во всех случаях ученые сходятся во мнении, что поиск вознаграждения извне — верный способ навредить собственному счастью.

Между тем, когда мы намерены стать кузнецами своего счастья, мы фокусируемся на деятельности, которая дает внутреннее вознаграждение: положительные эмоции, развитые сильные качества и социальные связи, которые мы формируем благодаря активной вовлеченности в окружающий мир. Мы не ищем похвалы или компенсации — одного того, что мы что-то делаем и получаем от этого удовольствие, вполне достаточно.

Такая мотивирующая, вознаграждающая деятельность называется *аутотелической деятельностью* (от греч. *auto* — «сам» и *telos* — «цель»)<sup>17</sup>. Мы занимаемся ею потому, что она полностью нас увлекает, а полная вовлеченность — самое приятное значимое эмоциональное состояние, которое мы можем испытать.

При условии постоянного погружения в трудную вознаграждающую работу мы нередко будем счастливы, что бы ни происходило в нашей жизни. Это одна из первых гипотез позитивной психологии, а также довольно радикальная идея, противоречащая утверждению, что для обретения счастья необходимо вести определенный образ жизни и что, чем легче наша жизнь, тем мы счастливее. Наличие взаимосвязи между трудной работой, внутренним вознаграждением и продолжительным счастьем подтверждено результатами сотен исследований и экспериментов.

Одно известное исследование, проведенное в Рочестерском университете, отчет о котором был опубликован в 2009 году, полностью опровергает одно из самых распространенных предположений об устройстве счастья. В течение двух лет исследователи наблюдали за недавними выпускниками колледжей, отслеживая их цели и ощущение счастья. Они сравнили степень внешнего и внутреннего вознаграждения с благополучием и удовлетворенностью жизнью участников исследования и пришли к однозначному выводу: «Достижение внешних целей, или целей, соответствующих “американской мечте” (деньги, слава и привлекательность в глазах окружающих), *вообще не способствует счастью*». По мнению ученых, внешнее вознаграждение не только не гарантирует благополучия, но и, наоборот, «в какой-то степени приводит к невзгодам». Когда мы позволяем стремлению ко все большему количеству внешних вознаграждений монополизировать свое время и внимание, мы уже не можем заниматься аутотелическими видами деятельности, которые действительно делают нас счастливее.

В ходе этого же исследования ученые обнаружили, что люди, которые сосредоточились на занятиях, приносящих внутреннее вознаграждение, и упорно развивали свои сильные качества, формировали социальные связи, были гораздо счастливее на протяжении всех этих

двух лет *независимо от жизненных обстоятельств*, таких как заработная плата или социальный статус.

Это исследование подтверждает вывод, сделанный в ходе десятков других крупных исследований: счастье, обретенное благодаря внутреннему вознаграждению, невероятно устойчиво. Когда мы занимаемся аутоэлитическими видами деятельности, происходит нечто противоположное гедонической адаптации. Мы отказываемся от потребления и приобретения как источников удовольствия, и формируется гедоническая устойчивость. Ведущий специалист по внутреннему вознаграждению, психолог-исследователь Соня Любомирски, объясняет это так: «Одна из основных причин долговечности того, что дает нам счастье, в том... что эти занятия требуют огромных усилий. Вы посвятили этому время и силы... Вы добились результата и можете сделать это снова. И одно только это ощущение возможности и ответственности создает мощный импульс». Иными словами, мы развиваем способность защищать и повышать качество своей жизни независимо от внешних обстоятельств. Мы все меньше полагаемся на ненадежные и недолговечные источники внешнего вознаграждения и берем счастье под контроль. «Если источником положительных эмоций являетесь вы сами... это может непрерывно приносить удовольствие и делать вас счастливыми. Когда источник положительных эмоций — вы сами, он становится *возобновляемым*»<sup>18</sup>.

Распространенная в позитивной психологии теория о том, что мы единственный источник собственного счастья, — это не образ, а факт. Мозг и тело производят нейрохимические вещества, вызывающие физические ощущения, такие как удовольствие, наслаждение, удовлетворенность, экстаз, радость, любовь и прочие виды счастья, которые мы испытываем в разной степени и разных комбинациях. Специалисты по позитивной психологии доказали, что нам не нужно ждать, пока жизнь включит этот механизм, его можно привести в действие самостоятельно посредством поддающихся научной оценке аутоэлитических видов деятельности.

С точки зрения физиологии и неврологии, термин «внутреннее вознаграждение» — это просто еще один способ для описания эмоционального вознаграждения, которое мы получаем в результате стимуляции внутренней системы производства счастья. Приступая к выполнению сложной задачи, например, намереваясь закончить ее в более сжатые сроки, мы можем вызвать в организме всплеск адреналина — гормона возбуждения, который придает нам уверенности в себе, энергии и повышает мотивацию<sup>19</sup>. Когда мы добиваемся чего-то ценой больших усилий, например решаем головоломку или заканчиваем гонку, мозг вырабатывает мощный коктейль из норэпинефрина, адреналина и дофамина. Под воздействием этих нейрохимических веществ мы испытываем удовлетворенность, гордость и сильное возбуждение<sup>20</sup>. Когда мы заставляем кого-то смеяться или улыбаться, мозг вырабатывает дофамин — нейромедиатор, связанный с удовольствием и вознаграждением. Если смеемся или улыбаемся мы сами, эффект выражается еще сильнее<sup>21</sup>. В момент координации или синхронизации движений нашего тела с движениями других людей, например в танцах или спорте, в кровь поступает окситоцин — нейрохимическое вещество, под воздействием которого мы испытываем блаженство и экстаз<sup>22</sup>.

Когда мы ищем в СМИ или живом исполнении то, что можно назвать сильно действующими, волнующими историями, мы фактически запускаем в работу свой блуждающий нерв, в результате чего чувствуем эмоциональный «комочек» в груди и горле, или активизируем пиломоторный рефлекс нервной системы, после чего нас охватывает приятный озноб и ощущение, что по телу бегают мурашки<sup>23</sup>. Когда мы испытываем любопытство под воздействием двойственных визуальных стимулов, таких как нераспакованный подарок или чуть приоткрытая дверь, в организме вырабатываются биохимические вещества заинтересованности, называемые «внутренними опиатами». К их числу относятся эндорфины, дающие нам силу и способность контролировать ситуацию, а также бета-эндорфин — нейромедиатор благополучия, который в 80 раз мощнее морфина.

Мало кто из нас старается намеренно активизировать эти системы. Мы не думаем, что для счастья необходимо стратегическое вмешательство в биохимию нервной системы. Мы просто знаем, что именно поднимает нам настроение, придает смысл и приносит удовольствие — вот этим видом деятельности мы и занимаемся из любви к нему.

Безусловно, мы придумали много способов активизации систем, вызывающих ощущение счастья, которые встроены эволюцией в наш организм, это наркотики, алкоголь, вкусная, но вредная для здоровья пища, шопоголизм и тому подобное. Но ничто из этого не дает

продолжительного эффекта. Наука доказала, что гедоническая адаптация к внешнему вознаграждению приводит к потере контроля над способами быстрого обретения счастья, и это продолжается до тех пор, пока эти способы не перестают производить нужный эффект, или пока мы больше не можем позволить себе их применять, или пока они не погубят нас.

К счастью, необязательно вести эту безнадежную борьбу. Пока мы будем сосредоточены на внутреннем, а не внешнем вознаграждении, у нас не закончится запас исходных материалов для создания счастья. В теле есть все необходимые для этого нейробиохимические системы. Нам просто следует упорно работать над приведением их в действие и полностью погружаться в захватывающие занятия, доставляющие нам удовольствие, ради них самих.

Писательница и, как она сама себя называет, исследователь счастья Элизабет Гилберт, сформулировала эту мысль лучше всех: «Счастье — это результат личных усилий. ...Вы должны неутомимо работать над воплощением того, что считаете благом для себя»<sup>24</sup>. Мы обладаем биологической способностью творить свое счастье посредством упорного труда. И чем настойчивее мы работаем над получением внутреннего вознаграждения, тем шире будут наши внутренние возможности в плане достижения счастья.

**КАКИЕ ВИДЫ ВНУТРЕННЕГО ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ** важнее всего для нашего счастья? Точного перечня нет, но в научной литературе снова и снова появляется ряд ключевых идей и примеров. Мой анализ наиболее значимых выводов, сделанных позитивной психологией за прошедшее десятилетие, говорит о наличии четырех основных категорий внутреннего вознаграждения<sup>25</sup>.

Во-первых, мы испытываем острую потребность в каждодневном выполнении **приносящей удовлетворение работы**, характер которой для всех различается. Однако для всех без исключения это означает погружение в четкие, сложные виды деятельности, позволяющие увидеть непосредственный результат прилагаемых усилий.

Во-вторых, мы остро нуждаемся в **достижении успеха или хотя бы в надежде на успех**. Мы хотим чувствовать себя сильными и показывать окружающим, на что мы способны. Мы хотим оптимистично оценивать свои шансы на успех, стремиться к чему-то и чувствовать, что со временем становимся лучше.

В-третьих, нам крайне необходимы **социальные связи**. Люди — чрезвычайно социальные существа, и даже те из нас, кто относится к числу интровертов, черпают много счастья из общения с близкими людьми. Мы хотим делиться впечатлениями и выстраивать связи, и чаще всего добиваемся этого, делая вместе что-то важное.

И наконец, в-четвертых, мы жаждем **смысла** или возможности быть частью чего-то большего, чем мы сами. Мы хотим испытывать любопытство, трепет и благоговение перед тем, что может разрастись до невероятного масштаба. И самое главное, мы хотим быть причастными и вносить свой вклад в нечто более значимое, чем наша собственная жизнь.

Четыре типа внутреннего вознаграждения — основа оптимального с точки зрения счастья человеческого опыта. Это самые мощные факторы мотивации, которые влияют на человека, помимо базовых жизненных потребностей, таких как пища, безопасность и секс, и объединяет их то, что каждый из них представляет собой способ глубокого взаимодействия с окружающим миром — средой, людьми, деятельностью и замыслами, являющимися чем-то большим, чем мы сами.

**ЕСЛИ ВНУТРЕННЕЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ** приносит гораздо больше удовлетворения и намного эффективнее повышает ощущение счастья по сравнению с внешним вознаграждением, не должны ли все мы тратить львиную долю времени на преодоление необязательных препятствий и аутоотлическую деятельность?

К сожалению, как красноречиво объясняет Соня Любомирски, «мы приучены считать, что какие-то вещи надолго сделают нас счастливыми»<sup>26</sup>. В наше сознание внедрили мысль об американской мечте. И все чаще не только американцы жертвуют истинным счастьем в пользу погони за богатством, славой и красотой. Вследствие глобализации потребительской и массовой культуры всем обитателям планеты внушают одну и ту же мечту о внешнем вознаграждении. Это особенно актуально в развивающихся странах, таких как Китай, Индия и Бразилия, где все больше людей выводят на общемировую гедоническую беговую дорожку, стимулируют больше потреблять и конкурировать за ограниченные природные ресурсы якобы ради повышения качества жизни.

Впрочем, есть основания надеяться на лучшее. Одна группа отказывается от участия в этой убивающей душу, истощающей планету гедонической гонке с препятствиями — это хардкорные геймеры.

Если уж на то пошло, игры — самый яркий пример аутоотелической деятельности. Мы играем только потому, что хотим этого. Игры не усиливают стремление к внешнему вознаграждению: они не приносят денег, не способствуют карьерному росту и не помогают приобретать роскошные вещи. Они обогащают нас внутренним вознаграждением, активно вовлекая в работу, которая приносит удовлетворение и дает шанс добиться успеха. Они предоставляют нам в высшей степени организованный досуг и возможность завязать отношения с интересными людьми. И если играть достаточно долго, в рамках широкой сети игроков, мы почувствуем себя частью чего-то большего, чем мы сами, — частью важной истории, проекта или глобального сообщества.

Хорошие игры помогают получить четыре вещи, к которым мы стремимся больше всего, — и делают это безопасным, дешевым и надежным способом. Хорошие игры продуктивны. Они повышают качество жизни. После того как мы осознаем, что именно из-за переориентации на внутреннее вознаграждение мы тратим на игры три миллиарда часов в неделю в масштабах планеты, массовое бегство в игровые миры не будет казаться неожиданным и перестанет вызывать беспокойство, поскольку это полностью подтверждает вывод специалистов по позитивной психологии: эта мотивирующая, вознаграждающая деятельность делает нас счастливее и, самое важное, играя в игры, геймеры не убегают от реальности. На самом деле они активно обогащают свою жизнь.

## Глава 3

### Работа, приносящая большее удовлетворение

Игра в World of Warcraft (WoW) приносит такое удовлетворение, что в совокупности геймеры потратили на нее 5,93 миллиона лет. Звучит невероятно, но это правда: если сложить все то время, которое геймеры во всем мире потратили на эту массовую многопользовательскую (massively multiplayer online, MMO) ролевую онлайн-игру (role-playing game, RPG) с момента ее запуска в 2004 году, в сумме получится более 50 миллиардов часов, или 5,93 миллиона лет<sup>1</sup>.

Давайте взглянем на это число в перспективе: примерно 5,93 миллиона лет назад наши предки стали прямоходящими, то есть начали передвигаться в вертикальном положении<sup>2</sup>. Если судить по этому историческому показателю, мы потратили на World of Warcraft столько же времени, сколько заняла эволюция нашего вида.

Ни одна компьютерная игра не принесла так много денег и не обеспечила занятость такого большого количества игроков в течение столь длительного периода. Каждый игрок WoW проводит в виртуальном мире в среднем от 17 до 22 часов в неделю — больше, чем в любой другой компьютерной игре<sup>3</sup>. А количество подписчиков продолжает расти, увеличившись с 250 тысяч в январе 2004 года до 11,5 миллиона в январе 2010-го<sup>4</sup>, что в итоге привело к формированию самого крупного в мире игрового сообщества. (Как и во многих играх категории MMORPG, для доступа в виртуальный мир WoW игроки должны платить ежемесячный взнос, составляющий в среднем 15 долларов.) В настоящее время разработчик WoW Activision Blizzard, по некоторым оценкам, ежедневно получает пять миллионов долларов только за счет этих платежей<sup>4</sup>.

Чем же объясняется беспрецедентный успех игры World of Warcraft? В большей степени, чем что-либо, его причиной можно считать чувство «благословенной продуктивности», которое вызывает игра<sup>5</sup>.

Благословенная продуктивность — это чувство полного погружения в работу, дающую немедленные и очевидные результаты. Чем они четче и чем быстрее мы их достигаем, тем острее испытываем чувство благословенной продуктивности. Ни одна игра не доставляет такого сильного удовольствия от выполненной работы, как WoW.

В World of Warcraft ваша основная задача — самосовершенствование, то есть работа, которую почти все мы считаем притягательной. У вас есть свой персонаж, и ваша цель — сделать его лучше, сильнее и богаче максимально возможным количеством способов, получив больше опыта, способностей, навыков, таланта, а также лучшие доспехи и репутацию.

Каждое из этих поддающихся улучшению качеств отображается в профиле персонажа наряду с количеством очков. Вы совершенствуетесь, зарабатывая больше очков, что предполагает управление непрерывным рабочим процессом, состоящим из квестов, сражений и профессионального обучения. Чем больше очков вы получаете, тем выше ваш уровень, а чем выше уровень, тем труднее и интереснее будет дальнейшая работа. Этот процесс называется повышением уровня[8]. Чем сложнее работа, тем сильнее вы заинтересованы в ее выполнении и тем больше очков зарабатываете... Так формируется *добродетельный цикл* продуктивности. Как сказал ведущий исследователь виртуальных миров Эдвард Кастронова, «в World of Warcraft нулевая безработица»<sup>6</sup>. Рабочий процесс в WoW спроектирован таким образом, чтобы вам всегда было чем заняться и чтобы у вас всегда были разные способы улучшить свой аватар.

В WoW есть захватывающие задания с высокими ставками, например борьба с могущественными противниками, на которую у вас едва хватает сил. Есть также поисковая работа: вы выясняете, как передвигаться по множеству различных регионов королевства, обнаруживая при этом новых существ и исследуя незнакомые места. Есть также работа для занятости: вы изучаете виртуальную профессию, например кожевное или кузнечное ремесло, а также собираете и комбинируете исходные материалы, которые помогают этим заниматься.

Большая часть работы относится к категории командной: вы можете объединяться с другими игроками в группы для участия в квестах, пройти которые в одиночку не получится. Кроме того, вы можете участвовать в рейдах из пяти, десяти или даже двадцати пяти игроков. Сотрудничество часто подразумевает стратегическую работу до начала выполнения самого задания. Вы должны определить, какую роль будет играть каждый из вас в рейде; и вам может понадобиться многократная отработка и координация действий, для того чтобы сделать все должным образом.

При работе с высокими ставками, поисковой работе, работе для занятости, командной и стратегической работах часы работы обязательно суммируются. В игре столько заданий, что обычный игрок за одну неделю вкладывает в нее такое же количество часов, как и при работе на условиях частичной занятости. В общей сложности среднему игроку WoW требуется 500 часов игры для прокачки персонажа до текущего максимального уровня, на котором, по словам многих игроков, только начинается *настоящее* развлечение<sup>7</sup>. В целом это работа для души.

Каким образом игра убеждает человека потратить 500 часов только на то, чтобы добраться до настоящего развлечения? Для некоторых игроков именно перспектива крайне сложной и интересной задачи делает невероятную рабочую нагрузку оправданной. На самых высоких уровнях игры вы испытываете настоящий адреналиновый кураж под воздействием того, что геймеры называют эндгеймом. Игроки, испытывающие острую потребность в работе с высокими ставками и предельной активизации умственной деятельности, стремятся максимально быстро перейти на более высокие уровни, для того чтобы достичь эндгейма, поскольку именно там они встретят самых серьезных противников и самую трудную работу — другими словами, самый бодрящий и придающий уверенности в себе геймплей[9].

Возможность рисковать своей виртуальной жизнью и сражаться с серьезными противниками в среде, стимулирующей выброс адреналина, есть во многих онлайн-играх, причем вы можете это делать с самого начала игры. Тем не менее, если бы главное вознаграждение за участие в WoW состояло в этом, необходимость тратить 500 часов на повышение уровня была бы ошибкой, а не особенностью игры. Сам *переход* на следующие уровни так же, если не более, важен, как эндгейм. Один игрок объясняет это так: «Если бы мне хотелось только бегать туда-сюда и просто кого-то убивать, я бы выбрал Counter-Strike... к тому же эта игра еще и бесплатная»<sup>8</sup>. Но игроки WoW, а также подписчики многих других массовых многопользовательских онлайн-игр платят за особую привилегию — возможность достижения более высокого уровня игровой продуктивности.

Рассмотрим реакцию многих поклонников компьютерных и видеоигр на информацию о том, что в долгожданной новой ММО Age of Conan будет в среднем всего 250 часов геймплея. Блогеры назвали такой объем работы «мизерным» и «абсолютно анемичным», а профессиональные критики игр выразили беспокойство по поводу того, что поклонники отвергнут ММО, требующую «так мало усилий» для достижения наивысшего уровня<sup>9</sup>.



Для сравнения, если бы в реальной жизни кто-нибудь поручил вам задачу, на выполнение которой понадобилось бы 500 часов, а затем предоставил способ завершить ее за половину этого времени, вы, скорее всего, обрадовались бы. В игровой же среде, где основной смысл состоит в выполнении игроком как можно большего объема приносящей удовлетворение работы, 250 часов стали бы разочарованием. Для самоотверженных геймеров возможность достичь наивысшего уровня — просто шанс делать то, что им действительно больше всего нравится, то есть совершенствоваться.

Неудивительно, что Ник Йи, ведущий исследователь ММО и первый человек, получивший степень доктора наук за изучение WoW, заявил о том, что на самом деле ММО — это массовые многопользовательские рабочие среды, замаскированные под игры. Как отмечает Ник Йи, «компьютеры были созданы для того, чтобы работать на нас, но видеоигры потребуют от нас работать на них». Это в самом деле так, *мы*, конечно же, сами стремимся к большему объему работы. Мы хотим получить больше работы, а вернее, работы, *приносящей большее удовлетворение*.

Это приводит нас к следующему решению для исправления реальности.

### Решение 3: работа, приносящая большее удовлетворение

По сравнению с играми реальность непродуктивна. Игры более четко обозначают нам миссии и приносят больше удовлетворения от практической работы.

Работа, приносящая удовлетворение, всегда *начинается* с двух вещей: четкой цели и осуществимых дальнейших шагов для ее достижения. Наличие цели побуждает к действию, ведь мы знаем, что должны сделать. А дальнейшие шаги гарантируют успешное продвижение к ней.

Но что, если бы у нас была четкая цель, но мы не знали, как ее достичь? Это была бы не работа, а *проблема*. Не спорю, в решении интересных проблем нет ничего плохого — это бывает по-настоящему увлекательно, но, к сожалению, не всегда приносит удовлетворение. При отсутствии выполнимых шагов одной только мотивации решать проблему может быть недостаточно для реального прогресса. В свою очередь, хорошо продуманная работа не оставляет никаких сомнений в том, что он будет достигнут. В такую работу заложена *гарантия продуктивности* — именно это и делает ее столь притягательной.

WoW обеспечивает продуктивность в каждом квесте, который вы проходите. Мир WoW населяют тысячи персонажей, готовых поручить вам конкретные задания. Каждое из них представлено на отдельном свитке, где указана четкая цель, а также говорится, почему она важна, и перечислены действия, то есть даются пошаговые инструкции относительно того, что делать, когда вы доберетесь в пункт назначения, и какие доказательства вы должны предъявить, чтобы подтвердить успешное выполнение задания. Ниже представлен вариант типичного квеста WoW с комментариями.

### Квест «Достойное оружие»

Принесите меч Драк'Мара Джейлин Закатной Песне на ристалище Серебряного турнира. *(Это ваша цель.)*

Что за невезение! Мой турнирный клинок куда-то делся, а сражение должно состояться сегодня днем! *(Вот почему цель так важна.)*

До меня дошли слухи, что некая дева дарит путникам ценные вещицы в обмен на букетик зимних гиацинтов. Эти цветы растут только на льду, идущем вниз по реке от Железной плотины, на северо-западе от границы между Ледяной Короной и лесом Хрустальной Песни *(Это пункт назначения.)*

Собери цветы и отнеси их к озеру Драк'Мар, расположенному в северо-восточной части Драконьего Погоста, почти на границе с Зул'Драком и Седыми холмами. *(Это пошаговые инструкции.)*

Вернись к Джейлин Закатной Песне в цитадель Ледяной короны и принеси клинок. *(Это доказательство выполнения задачи.)*

При выполнении квеста WoW у вас нет никаких сомнений в том, что вы должны делать, где и как. В этой игре внимание не акцентируется на решении головоломки или исследовании методом проб и ошибок. Вы просто должны сделать работу и получить вознаграждение.

Почему мы стремимся к такой гарантированной продуктивности? В книге The How of Happiness[10] Соня Любомирски пишет, что самый быстрый способ повысить качество повседневной жизни — «показать человеку определенную *цель*, то есть то, что нужно делать и чего можно ожидать»<sup>10</sup>. Она объясняет, что, когда задача ставит четкую цель, это дает нам импульс и ощущение цели. Вот почему получение очередных заданий после выполнения каждого квеста в World of Warcraft — это большее вознаграждение, чем заработанные очки опыта и золото. Каждый квест — еще одна четкая цель с осуществимыми способами достижения.

Истинное вознаграждение за работу в WoW — это расширение возможностей ее выполнения. Здесь ключевую роль играет организация рабочего процесса: игра постоянно требует попробовать нечто *чуть более* трудное, чем то, что вы только что сделали. Таких микроповышений сложности достаточно для поддержания интереса и мотивации, но они не настолько велики, чтобы вызвать чувство тревоги или сомнения в своих способностях. Один давний игрок WoW объясняет: «Когда вы соглашаетесь на квест, вам редко приходится размышлять о том, *сможете ли* вы пройти его до конца; достаточно понять, когда вам удастся включить его в плотный график своего героя»<sup>11</sup>. Такая бесконечная серия целей и осуществимых шагов и делает игру вдохновляющей.

**МОТИВАЦИЯ И ПРОГРЕСС, ГАРАНТИРОВАННЫЙ В РАЗУМНЫХ ПРЕДЕЛАХ**, и есть начало работы, приносящей удовлетворение. Однако чтобы быть по-настоящему счастливыми, мы должны *завершить* работу так же явно, как начинали. Для этого нам нужно видеть, насколько это возможно, более непосредственные, немедленные и наглядные результаты своих усилий.

Видимые результаты вызывают чувство удовлетворения, поскольку подтверждают испытываемое ощущение своего потенциала. Возможность видеть собственные достижения повышает самооценку. Один из основателей позитивной психологии Мартин Селигман утверждает: «Самое важное качество человека, способствующее накоплению ресурсов, — это продуктивность труда»<sup>12</sup>. Главное здесь — *накопление ресурсов*: нам нравится продуктивная работа, потому что благодаря ей мы начинаем чувствовать, что развиваем личностные ресурсы.

Знаменитый HUD[11] игры World of Warcraft, отображающий наши улучшения в режиме реального времени, позволяет сделать накопление ресурсов более наглядным. HUD постоянно предоставляет игрокам положительную обратную связь: выносливость — +1, интеллект — +1, сила — +1. По этим очкам мы можем подсчитывать свои внутренние ресурсы, наблюдая, как с каждым усилием становимся все изобретательнее: улучшается наша способность наносить или принимать урон, а также способность накладывать более мощные заклинания.

Кроме того, мы можем увидеть результаты игровой работы в области самосовершенствования, просто посмотрев на своего персонажа, у которого со временем появляются более впечатляющие доспехи, оружие и драгоценности. Многие игроки устанавливают мод[12], который показывает всю историю каждого пройденного квеста, — итоговый отчет о хорошо выполненной работе.

И речь идет не только о самосовершенствовании. На самых высоких уровнях игры, во время прохождения игровых миссий (рейдов) с усиленным взаимодействием, в центре внимания находится *коллективное* совершенствование. Игроки могут присоединяться к так называемым гильдиям или создавать долгосрочные альянсы с другими игроками, чтобы совершать самые сложные походы. В одном из популярных руководств по WoW сказано: «Рейд — это формирование и поддержка команды, сплоченной группы игроков, которые вместе достигают прогресса»<sup>13</sup>. Когда статистика гильдии, касающаяся рейдов и достижений, существенно улучшается, удовлетворенность в связи с накоплением ресурсов повышается благодаря возможности отпраздновать это вместе со многими другими игроками.

И возможно, самая убедительная форма обратной связи, получаемая относительно работы в WoW, касается не только нас. Речь идет о визуальном эффекте под названием *фазирование*, предназначение которого — показывать наше влияние на окружающий мир.

Вот как работает фазирование. Когда я играю в ММО на своем компьютере, большая часть контента игры находится не на моем жестком диске, а на удаленном сервере, который обрабатывает игровой опыт для меня и тысяч других игроков одновременно. Как правило, если я нахожусь в одной части игрового мира на своем компьютере, а вы — в той же части игрового мира на своем компьютере, мы играем на одном и том же сервере и видим один и тот же мир. Игровой сервер отправляет нам точно такие же визуальные данные о местоположении и действиях каждого игрока, а также изображение игровой среды. Однако при фазировании сервер сравнивает истории игры разных игроков в данной среде и показывает каждому из них другую версию этого мира в зависимости от достижений. По завершении героического квеста или рейда высокого уровня ваш виртуальный мир меняется в буквальном смысле слова: вы видите другой мир по сравнению с теми, кто еще не окончил квест или рейд. В ответе на один из часто задаваемых вопросов сказано: «Вы помогли фракции завоевать территорию? Когда вы вернетесь в следующий раз, там будет лагерь с торговцами и другими услугами, а все плохие парни исчезнут! Теперь эта территория служит для другой цели, отражая ранее выполненную вами работу»<sup>14</sup>.

Это довольно мощный спецэффект. Мы улучшаем не только своих персонажей, но и весь мир. Один игрок написал восторженный отзыв о фазировании: «Достигается ли данный эффект за счет технических “наворотов” или это просто магия, непонятно. Все полностью интегрировано, и это невероятно приятно. Ты чувствуешь себя так, будто твои действия оказывают существенное влияние на окружающий мир»<sup>15</sup>.

В конечном счете именно это и есть одна из вещей, к которым мы больше всего стремимся в жизни. В своем исследовании *The Pleasures of Sorrow and Work* [13] Ален де Боттон утверждает, что работа «значима только тогда, когда она быстро попадает в руки ограниченного числа людей, а значит, в те места, где отдельные работники могут установить воображаемую связь между тем, что они сделали на протяжении рабочего дня, и своим влиянием на окружающих»<sup>16</sup>. Другими словами, мы должны находиться близко к самому действию, а также сразу видеть непосредственные результаты, для того чтобы работа удовлетворяла наше стремление оказывать влияние на окружающий мир. При отсутствии явных результатов, которые мы можем однозначно связать со своими усилиями, получать истинное удовлетворение от работы невозможно. К сожалению, именно такая ситуация складывается в нашей повседневной трудовой жизни.

В книге *Shop Class as Soul Craft* («Уроки труда для души») писатель и мастер по ремонту мотоциклов Мэтью Кроуфорд анализирует психологические различия между физическим трудом и повседневной офисной работой. Вот что он говорит:

Многие из нас занимаются работой, которая кажется скорее сюрреалистичной, чем реальной. Если вы работаете в офисе, то вам нередко бывает трудно заметить какой бы то ни было очевидный результат своих усилий. Чего вы достигли к концу того или иного дня? Если цепочка причинно-следственных связей непрозрачна, а ответственность размыта, опыт личной субъектности может быть труднодостижимым. ...Существует ли более «реальная» альтернатива?<sup>17</sup>

Может быть, это и не совсем то решение, о котором говорит Кроуфорд, но такие игры, как *World of Warcraft*, и есть более «реальная» альтернатива нематериальности большей части повседневной работы. Несмотря на то что мы считаем компьютерные игры виртуальным опытом, они обеспечивают нам *реальную субъектность* — возможность делать то, что кажется реальным, поскольку предоставляют измеримые результаты и шанс непосредственно воздействовать на виртуальный мир. Кроме того, геймеры, разумеется, работают руками, даже если при этом манипулируют цифровыми данными и виртуальными объектами. До тех пор пока мир реальной работы не изменится к лучшему, игры вроде *WoW* будут удовлетворять базовую потребность человека чувствовать себя продуктивным.

Вот что необходимо, чтобы работа нас устраивала: она должна ставить перед нами четкие, быстро реализуемые цели, а также предоставлять прямую, наглядную обратную связь. Игра *World of Warcraft* справляется с этим блестяще, причем *непрерывно*. В итоге геймеры во всем мире ежедневно тратят на нее 30 миллионов часов. Вне всякого сомнения, при наличии тысяч возможных квестов, неизменно ускользающего эндгейма и сервера, который создает для вас все больше препятствий и противников каждый раз, когда вы входите в игру, *World of Warcraft* —

одна из самых притягательных рабочих систем. Благословенная продуктивность, обеспечиваемая этой игрой, может привлечь даже тех, кто безумно любит свою реальную работу — в том числе и меня.

Когда я впервые села играть в WoW, мой друг Брайан весело предупредил меня: «World of Warcraft — самая мощная капельница продуктивности из когда-либо созданных». Он не шутил. В те выходные я посвятила WoW 24 часа, что было примерно на 23 часа больше, чем я планировала. Что я могу сказать? Там была *масса* работы по спасению мира.

После прохождения каждого квеста я получала очки опыта и золото. Но важнее очков или сокровища было то, что с той минуты, как я вошла в онлайн-королевство Азерот, у меня появилось множество *целей*. Каждый квест сопровождался четкими, актуальными инструкциями: куда идти, что делать и почему судьба королевства зависит от того, насколько быстро я выполню свою задачу.

Когда наступило утро понедельника, мысль о возвращении к реальной работе вызвала у меня неприятие. Я знала, что это неразумно, но часть меня хотела и дальше зарабатывать очки опыта, копить богатство, собирать «плюс один» и ставить в списке дел галочки напротив квестов по спасению мира. Помнится, мой муж сказал: «Просто участие в игровом процессе WoW кажется гораздо более продуктивным».

Разумеется, я вернулась на работу. Но мне понадобилось время, чтобы избавиться от ощущения, что мне лучше заниматься повышением уровня. В глубине души я чувствовала, что добиваюсь в Азероте большего, чем в реальной жизни. То была «капельница продуктивности», которую так хорошо обеспечивает WoW. Эта игра создает непрерывный поток работы и вознаграждения столь же надежно, сколь и капельница с морфином.

Играя в WoW, мы достигаем вершины блаженства благодаря собственной продуктивности, несмотря на то что работа ненастоящая. Ведь эмоциональное вознаграждение вполне реально, а для геймеров важно именно это.

**WORLD OF WARCRAFT** — пример чрезвычайно масштабной, приносящей удовлетворение работы. Геймеры проводят в этой рабочей среде очень много времени.

Однако есть микроигры, создающие приятное чувство потенциала и продуктивности. Их называют казуальными, и они предоставляют приносящую удовлетворение работу на очень короткие промежутки времени, от нескольких минут до часа. Когда такие периоды чередуются с текущей работой, они, как ни странно, способны повысить удовлетворенность повседневной жизнью.

«Казуальные игры» — отраслевой термин для игр, которые, как правило, просты в освоении, не отнимают много времени и требуют гораздо меньше компьютерной памяти и вычислительной мощности, чем другие компьютерные и видеоигры. (В них часто играют прямо в браузерах или на мобильных телефонах.) Казуальные игры требуют меньшей самоотдачи, чем большинство видеоигр: игрок может играть в любимую игру всего 15 минут в день, несколько раз в неделю.

Даже если вы не причисляете себя к геймерам, вы наверняка играли в одну из казуальных игр, в частности в разные варианты солитера и игры Minesweeper («Сапер»), которые предустановлены на многих компьютерах. Среди других культовых казуальных игр следует упомянуть Bejeweled, в которой нужно группировать яркие драгоценные камни по три (категория «три в ряд»); Diner Dash — игра-симулятор официантки; и одну из моих любимых игр Peggle, в которой вы должны прицеливаться и выстреливать шары так, чтобы выбивать блоки на психоделическом поле, напоминающем игровой автомат патинко.

Большинство казуальных игр однопользовательские, что позволяет геймерам уделять им несколько минут каждый раз, когда они особенно в этом нуждаются. Пожалуй, одно из мест, где нам больше всего нужен стимул в виде игры, — офис. Впрочем, в этом нет ничего удивительного.

Согласно результатам недавно проведенного крупного исследования с участием руководителей высшего звена, в том числе исполнительных, финансовых директоров и президентов компаний, 70 процентов топ-менеджеров регулярно играют в казуальные игры на работе. Да, именно так: подавляющее большинство руководителей высшего звена сообщают о том, что ежедневно делают перерыв на компьютерные игры, который длится в среднем от пятнадцати минут до часа.

Как топ-менеджеры объясняют свою склонность играть во время работы? Большинство говорит, что игры помогают им снять напряжение. В этом есть смысл: казуальные игры, несомненно, снижают уровень стресса на работе гораздо эффективнее, чем более пассивные способы, например просмотр сайтов. Преодолевая необязательные препятствия посреди рабочего дня, эти руководители пробуждают в себе чувство самомотивации. Они смещают направленность осознания с воздействия реальной работы, поступающего извне (или негативного стресса), на воздействие игровой работы, генерируемое изнутри (или позитивный стресс). Руководители, участвовавшие в исследовании, сообщили, что, немного поиграв в компьютерную игру, они становятся «гораздо увереннее, энергичнее и сосредоточеннее» — а ведь это отличительные особенности эустресса. И самое примечательное, свыше половины опрошенных топ-менеджеров утверждают, что игра во время работы позволяет им «чувствовать себя более продуктивными»<sup>18</sup>. На первый взгляд это заявление абсурдно — играть в игры, чтобы чувствовать себя более продуктивными на работе? На самом же деле оно лишь доказывает, насколько сильно все мы нуждаемся в простой физической работе, которая создает ощущение истинной продуктивности. Мы прибегаем к играм для того, чтобы они помогли нам ослабить неприятное чувство от того, что в реальной работе мы нередко не добиваемся успехов и не оказываем никакого влияния.

Ален де Боттон пишет: «Задолго до того, как мы начали зарабатывать деньги, мы знали о необходимости постоянно чем-то заниматься: нам было знакомо чувство удовлетворения, которое возникало, когда мы укладывали кирпичи, наливали воду в сосуды и выливали ее, а также перекидывали песок из одной ямы в другую, не заботясь о высшей цели своих действий»<sup>19</sup>. В казуальных играх у нас тоже нет никакой высшей цели — мы просто наслаждаемся своей способностью что-то совершать.

**БУДЬ ТО КОРОТКИЙ**, простой всплеск продуктивности во время видеоигры или вход в необъятные миры, вовлекающие нас в бесконечную череду приносящих удовлетворение действий, — в любом случае игры позволяют испытывать то неуловимое чувство личной субъектности и влияния на мир, где наша работа может быть сложной и интересной, но результаты наших усилий нередко не видны.

Игровая работа, продуманная на самом высоком уровне, воспринимается как более продуктивная, потому что кажется более *реальной*: обратная связь гораздо устойчивее и быстрее, а воздействие заметнее и нагляднее. Поэтому для многих из нас, кого не полностью удовлетворяет постоянная работа или кто не чувствует, что она оказывает какое-либо воздействие, игровая работа — настоящий источник вознаграждения и удовлетворения.

Впрочем, подобно тому как накопление достижений и выполнение работы приносит удовольствие, многократные неудачи тоже заряжают энергией, хотя и совершенно иначе. Это подводит нас к следующему внутреннему вознаграждению и своего рода противовесу работе, приносящей удовлетворение. Речь идет о *надежде* на успех, но необязательно о его достижении.

## Глава 4

### Увлекательные неудачи и больше шансов на успех

Никто не любит проигрывать. Так почему же, несмотря на то что 80 процентов времени геймеры терпят неудачи, им все равно нравится играть?

Исследователь игр Николь Лазарро любит озадачивать публику трудными вопросами, и этот — один из ее любимых. Лазарро — эксперт по игровым эмоциям — уже двадцать лет работает в игровой индустрии как консультант по гейм-дизайну. Она рассказывает о результатах своих исследований и дает представителям отрасли рекомендации относительно дизайна на ежегодной конференции разработчиков игр. И, пожалуй, в настоящее время самый важный вывод, сделанный Лазарро, состоит в следующем: большую часть времени геймеры терпят неудачи. Примерно в четырех случаях из пяти они не завершают миссии, не укладываются в сроки, не решают головоломки, проигрывают сражения, не увеличивают счет, разбиваются, сгорают или погибают<sup>1</sup>. В связи с этим возникает вопрос: неужели геймеры *получают удовольствие* от неудач?

Как оказалось, да.

Лазарро давно догадывалась, что геймерам нравятся неудачи. И команда психологов из лаборатории M.I.N.D. в Хельсинки недавно подтвердила это посредством научных данных.

Когда мы играем в хорошо продуманные игры, неудачи не разочаровывают нас. Они весьма своеобразным образом делают нас счастливыми, пробуждая волнение, заинтересованность и прежде всего *оптимизм*<sup>2</sup>. Если этот вывод вас удивляет, спешу вас успокоить: финские исследователи тоже не ожидали такого результата. Но сегодня изучение «увлекательных неудач» считается одним из самых важных достижений за всю историю видеоигр<sup>3</sup>. Это позволило нам впервые сфокусироваться на том, как хорошо продуманные игры помогают игрокам развивать исключительную психическую выносливость.

## Почему неудачи делают нас счастливыми

Лаборатория M.I.N.D. — современный научно-исследовательский центр психофизиологии, оснащенный различными биометрическими системами, предназначенными для количественного измерения эмоциональной реакции, такими как кардиомониторы, энцефалографы, электрические датчики и другие приборы. В 2005 году в рамках нового исследования, ориентированного на изучение эмоциональной реакции на видеоигры, ученые лаборатории предложили тридцати двум геймерам сыграть в чрезвычайно популярную игру Super Monkey Ball 2, будучи подключенными к биометрическим системам. В этой игре в стиле боулинга игроки катят «шары с обезьянками» (прозрачные шары для боулинга с обезьянками внутри) по искривленным дорожкам для боулинга, уходящим в открытый космос. Бросьте в любой точке шар, который пройдет по желобу, — и обезьянка выкатится за пределы дорожки и вихрем улетит в окружающую среду.

Пока геймеры играли, исследователи измеряли три показателя их эмоциональной вовлеченности: частоту сердечных сокращений, поскольку в состоянии эмоционального возбуждения кровь течет быстрее; проводимость кожи, потому что, испытывая стресс, мы больше потеем; электрическую активацию лицевых мышц, так как, когда мы счастливы, задействуются определенные мышцы, например большая скуловая мышца, оттягивающая уголки рта назад и вверх, образуя улыбку. Собрав все эти физиологические данные, ученые сопоставили их с журналом регистрации ключевых игровых событий — непосредственно перед запуском шара с обезьянкой, в момент успешного страйка, сразу же после запуска мяча, прошедшего по желобу, и в прочих ситуациях, — чтобы определить, что именно вызывает самую сильную эмоциональную реакцию — как положительную, так и отрицательную.

Исследователи лаборатории M.I.N.D. ожидали, что геймеры проявят самые сильные положительные эмоции, когда заработают высокие баллы или пройдут наиболее сложные уровни — другими словами, в моменты триумфа, когда они будут испытывать чувство гордости. И эти ожидания оправдались. Однако ученые заметили еще одну группу эмоциональных всплесков, и это застало их врасплох. Они обнаружили, что самую сильную комбинацию положительных эмоций игроки демонстрируют, совершив ошибку и отправив шар с обезьянкой за пределы дорожки. В момент потери шара с обезьянкой волнение, веселье и интерес игроков взлетали до небес.

Поначалу исследователи были озадачены положительной эмоциональной реакцией геймеров на «полный и бесспорный провал в игре». Ведь в реальной жизни неудачи нас разочаровывают, а не вдохновляют, уменьшают заинтересованность и мотивацию. А череда неудач повышает уровень стресса, а не снижает его. Но в игре Super Monkey Ball 2 неудачи, похоже, приносили большее эмоциональное вознаграждение, чем успехи. Что же такого было в неудачах в игре Super Monkey Ball 2? Почему они делали геймеров счастливее, чем победа?

Для того чтобы понять смысл сделанных выводов, исследователи лаборатории M.I.N.D. побеседовали с игроками и проконсультировались с гейм-дизайнерами. И после тщательного анализа полученных результатов пришли к заключению, что, как бы странно это ни звучало, в Super Monkey Ball 2 неудачи представляют собой то, чем игроки могут гордиться. Каждый раз, когда игрок совершает ошибку, тут же происходит нечто интересное: вращающаяся и вопящая обезьянка улетает за край игрового поля, прямо в открытый космос. Такая последовательность анимации сыграла решающую роль в том, чтобы сделать неудачу приятной. Летящая обезьянка была вознаграждением: она вызвала у игроков смех. И самое важное, это была наглядная демонстрация субъектности игрока в игре. Геймеры не воспринимали неудачи пассивно — они проигрывали зрелищно и эффектно.

Сочетание положительных эмоций и более яркого чувства субъектности вызывало у игроков желание попробовать снова. Если они смогли отправить обезьянку в открытый космос, то в следующий раз им наверняка удастся выбить несколько кеглей или собрать еще несколько бананов.

Когда нам напоминают о субъектности таким позитивным способом, практически невозможно не испытывать оптимизм. В этом и состоит положительный эффект, который измеряли в лаборатории M.I.N.D.: взволнованность, веселье и заинтересованность. Чем больше неудач мы терпим, тем сильнее стремимся добиться желаемого. Исследователям удалось продемонстрировать, что правильная обратная связь в случае неудачи — это и есть вознаграждение. Она повышает уровень вовлеченности и оптимизма в отношении шансов на успех. Положительная обратная связь при неудаче усиливает ощущение контроля над результатами игры. А контроль в среде, ориентированной на реализацию целей, может создать мощный стимул к достижению успеха. Один из игроков так описывает данный феномен: «Super Monkey Ball в значительной мере соответствует словарному определению игры, вызывающей зависимость. Она блестяще уравнивает сильное разочарование в связи с неудачной попыткой выполнить действие со всепоглощающим желанием попробовать еще раз»<sup>4</sup>. Для оптимистов неудачи — это источник энергии, а чем энергичнее мы становимся, тем сильнее верим в то, что успех близок. Вот почему геймеры обычно не сдаются.

Как правило, мы не настроены столь оптимистично по отношению к тому, что дается нам с большим трудом. Поэтому многим геймерам нравится очень сложный игровой контент. Почти в каждом хвалебном отзыве об играх серии Super Monkey Ball есть такие фразы, как «безумно разочаровывающая» и «чертовски трудная» игра. Нам это нравится, как раз по той причине, что в реальной жизни мы редко испытываем искреннюю, дерзкую надежду перед лицом таких больших трудностей.

Безусловно, этому способствует то, что, приступая к новой игре, геймеры верят в успех. Обоснованный оптимизм — неотъемлемая часть игры. Согласно замыслу, каждая головоломка в компьютерных и видеоиграх решается, каждая миссия выполняема и каждый уровень при достаточном количестве времени и достаточно высокой мотивации проходим. Однако без положительной обратной связи в случае неудачи такую убежденность легко поколебать. Если неудача кажется случайной или носит пассивный характер, мы теряем чувство субъектности и наш оптимизм бесследно исчезает. Журналист в области технологий Клайв Томпсон напоминает: «Проигрывать — весело, когда игра справедлива и у вас есть все шансы на успех»<sup>5</sup>. Вот почему Николь Лазарро тратит столько времени на консультации, рассказывая гейм-дизайнерам, как создать последовательность неудач, которые будут зрелищными и увлекательными. Прием простой, но весьма эффективный: показать игрокам их потенциал в игровом мире и по возможности вызвать у них улыбку или смех. Пока наши неудачи интересны, мы будем продолжать попытки и надеяться на то, что в конечном счете добьемся успеха.

Это дает нам следующее решение для исправления реальности.

#### **Решение 4: больше надежды на успех**

По сравнению с играми реальность безнадежна. Игры избавляют нас от страха неудачи и повышают шансы на успех.

Во многих случаях надежда на успех вызывает большее волнение, чем сам успех. Успех, безусловно, приятен, но, добившись его, мы теряем интерес и не знаем, чем заняться. Если мы терпим неудачу и имеем возможность попытаться еще раз, у нас остается миссия.

Как правило, победа означает конец веселья. А неудача? Она его продолжает. «Игры не длятся вечно, — говорит Раф Костер, ведущий креативный директор в области онлайн-игр и виртуальных миров. — Я играю в то, в чем действительно преуспел, поэтому продвигаюсь далеко и добиваюсь поистине значительных результатов, но затем мне становится скучно»<sup>6</sup>. Тогда Костер перестает играть и переходит к следующей игре. Почему? Потому что уметь делать что-то и впрямь хорошо не так весело, как в *чем-то недотягивать — пока*.

Костер написал книгу, очень популярную в игровой индустрии — A Theory of Fun for Game Design («Теория веселья в гейм-дизайне»), в которой утверждает, что игры «забавны» только



до тех пор, пока вы не овладели ими в совершенстве. Он пишет: «Веселье от игр возникает в ходе их освоения. Оно приходит в процессе их осмысления. ...В играх *обучение* — это наркотик». Именно поэтому веселье в играх длится исключительно до тех пор, пока мы не начинаем играть с неизменным успехом<sup>7</sup>.

В какой-то мере это парадоксально. Игры созданы для того, чтобы мы их изучали, совершенствовались в игре и в конечном счете добивались успеха. Любой геймер, прилагающий достаточно усилий, не может не повышать уровень своего мастерства. И все же, чем лучше мы играем, тем меньше воспринимаем игру как трудную и интересную задачу. Более сложные уровни и задания могут какое-то время поддерживать в нас ощущение «трудного развлечения», но если продолжать играть, то навыки будут улучшаться и в конечном счете неизбежное препятствие неизбежно перестанет быть таковым. Вот почему, по мнению Костера, «играм суждено становиться скучными, а не веселыми. Те из нас, кто ищет в них веселье, ведут безнадежную борьбу с человеческим разумом»<sup>8</sup>. Веселье всегда перерастает в скуку, как только мы достигаем момента, после которого неизменно добиваемся успеха. Это и делает игры потребительским товаром: геймеры извлекают из них максимум для обучения (и веселья).

Увлекательные неудачи — это способ увеличить игровой опыт и продлить обучение. Между тем умение наслаждаться увлекательными неудачами позволяет нам дольше находиться в состоянии упорного оптимизма, не теряя надежды вплоть до появления реальной возможности добиться успеха, когда мы обретаем вдохновение и готовы приложить максимум усилий.

Способность проявлять упорный оптимизм перед лицом неудач — важное эмоциональное качество, которому мы можем научиться во время игр и применять в реальной жизни. Неудачи придают нам энергии, и у нас развивается эмоциональная выносливость. А это качество позволяет нам дольше заниматься чем-либо, выполнять более трудную работу и справляться со сложными проблемами. Такой оптимизм необходим для выживания нашего вида.

Ученые выявили прямую связь между оптимизмом и более высоким качеством жизни во всех возможных сферах: укрепление здоровья, увеличение продолжительности жизни, снижение уровня стресса и тревоги, расширение возможностей для успешной карьеры, улучшение отношений, развитие творческих способностей и повышение сопротивляемости неудачам. В этом нет ничего удивительного: именно оптимизм позволяет нам предпринимать действия, направленные на улучшение своей жизни и жизни других людей. Суть процветания — не в удовольствии или удовлетворенности, а в возможности полностью реализовать свой потенциал. И чтобы по-настоящему процветать, мы должны с оптимизмом оценивать свои способности и шансы на удачу.

Оптимизм в отношении собственных способностей не только делает нас счастливее в настоящий момент, но и повышает вероятность успеха и счастья в будущем. По данным многочисленных исследований, студенты, руководители и спортсмены неизменно добиваются более значительных результатов, если согласны с утверждениями «Я способен изменить что-то своими действиями» или «Я контролирую свою судьбу»<sup>9</sup>. Другие исследования показывают, что в оптимистичном расположении духа мы более внимательны, яснее мыслим и быстрее учимся<sup>10</sup>. Надежда программирует наш разум на настоящий успех.

Безусловно, есть риск переусердствовать: чрезмерный оптимизм может оказаться столь же губительным, как и недостаточный. Его уровень должен соответствовать ситуации. Мартин Селигман рекомендует взять на вооружение то, что он называет «гибким оптимизмом», то есть постоянно оценивать свою способность достичь поставленной цели и надлежащим образом прилагать больше или меньшей усилий. Практикуя гибкий оптимизм, мы видим больше возможностей для успеха, но не переоцениваем свои способности и степень влияния на конечный результат. Умеряем свой оптимизм, когда полученная обратная связь говорит о том, что мы ставим недостижимые цели или действуем в среде с низким уровнем контроля над происходящим. В таком случае мы осознаем, что лучше потратить время и энергию на что-то другое.

Игры — идеальная среда для отработки гибкого оптимизма. И мы действительно нуждаемся в помощи при его применении в повседневной жизни. Профессор эволюционной медицины Мичиганского университета Рэндольф Нессе твердо убежден, что от этого зависит наше счастье, причем начиная с первых дней существования человеческой цивилизации. Исследование Нессе посвящено эволюционному происхождению депрессии. Почему она существует? По мнению

профессора, если депрессия так долго присутствует в нашем генофонде, значит, она должна обеспечивать какое-то эволюционное преимущество. Нессе считает, что это состояние может выступать в качестве механизма адаптации, призванного помешать нам стать жертвами слепого оптимизма и растрачивать ресурсы на неправильные цели<sup>11</sup>. Это эволюционное преимущество позволяет нам не тратить время и энергию на недостижимые цели. Поэтому когда у нас нет явного способа добиться значимого прогресса, нервная система по умолчанию включает состояние низкого уровня энергии и мотивации.

Нессе предполагает, что в период такой умеренной депрессии мы сохраняем свои ресурсы и можем искать новые, более реалистичные цели. Но что, если, упорствуя, мы продолжаем преследовать недостижимые цели? В таком случае, по мнению Нессе, этот механизм начинает работать в режиме перегрузки, что приводит к *тяжелой* депрессии. Ученый считает, что данный механизм в сочетании со склонностью человека к постановке нереалистичных целей может быть одной из причин масштабного распространения депрессии в Соединенных Штатах Америки, которое приобретает эпидемический характер. Мы ставим перед собой чрезвычайно высокие цели, такие как слава, богатство, известность и огромные личные достижения. По словам Нессе, нам внушают, что мы способны на многое, и в результате мы пытаемся реализовать несбыточные мечты. Мы не принимаем во внимание свои реальные навыки и таланты и не прилагаем усилий к достижению целей, которых действительно можем достичь. Призрачные мечты сбивают нас с пути даже тогда, когда эволюционный механизм громко сигнализирует о том, что наши усилия тщетны.

Игры могут вывести нас из этого депрессивного цикла. Они дают нам веские основания для оптимизма, удовлетворяющие нашу эволюционную потребность в сосредоточении на достижимых целях. Исследователь счастья Соня Любомирски пишет: «Мы обретаем наибольшее счастье, когда ставим гибкие и подходящие цели»<sup>12</sup>. Хорошие игры обеспечивают постоянный поток осуществимых целей в знакомых нам средах, которые изначально задуманы так, чтобы мы могли добиться целей. Кроме того, игры позволяют включать гибкие и подходящие цели в повседневную жизнь каждый раз, когда мы испытываем в этом острую необходимость.

Безусловно, успех в играх — это не успех в реальном мире. Но для многих он гораздо реалистичнее, чем различные виды успеха, добиваться которого мы себя заставляем, — будь то деньги, красота или слава.

Бессмысленно тратить свою жизнь на достижение нереалистичных целей. Игры приносят огромную пользу каждому, кто стремится избавиться от слишком смелых мечтаний: они смещают внимание с недостижимого и учат гибкому оптимизму. Лучшие современные игры помогают нам объективно оценивать свои шансы на успех.

Разумеется, это не идеальное решение проблемы постановки недостижимых целей в современном обществе. Но пока игры действительно помогают нам чувствовать себя лучше и укрепляют нашу способность испытывать гибкий оптимизм. Мы можем отказаться от общепринятых представлений о том, какой должна быть мечта, и сосредоточиться на целях, обеспечивающих реальную практику выполнения трудной работы, самосовершенствования и освоения чего-то нового.

Возьмем в качестве примера чрезвычайно популярную игру Rock Band 2. Надо полагать, эта серия музыкальных видеоигр предоставила нам более волнующие и реалистичные цели, чем любая другая игра за всю историю игр. Объем продаж игр этой серии достиг в первый год свыше миллиарда долларов<sup>13</sup>. Помимо того что Rock Band 2 стала самой продаваемой игрой в 2009 году, а также одной из наиболее успешных игр всех времен, она еще и превратила миллионы игроков в людей, испытывающих вдохновляющую надежду и переживающих впечатляющие неудачи.

## Надежда на успех в качестве рок-звезды

Быть рок-звездой в нашей культуре — значит иметь огромный успех. Это один из наших любимых символов статуса и славы, а еще цель, на достижение которой практически ни у кого из нас нет *реальной* надежды. Однако, играя в Rock Band 2, вы можете в какой-то мере претендовать на роль рок-звезды.

Rock Band — игра для четырех друзей, которые играют роль рок-звезд, исполняя песни перед микрофоном, выбивая ритмы на пластиковой ударной установке и играя на пластиковой гитаре

с кнопками вместо струн. Вы следуете за музыкальными подсказками игры, которые говорят вам, какую комбинацию нот играть (или петь) и когда. Между тем на экране появляется ваш личный аватар рок-звезды, который начинает свое представление на сцене.

Безусловно, играя в эту видеоигру, вы не станете настоящей рок-легендой, но у вас есть возможность выступать вместе с друзьями и членами семьи, исполняя хиты в роли величайших рок-звезд: Who, Grateful Dead, Pearl Jam, Nirvana, Guns N' Roses, Rolling Stones, Боба Дилана и «Битлз». И вы играете эту роль так, будто все происходит на самом деле, поскольку активно участвуете в процессе.

В случае вокальной партии вы поете настоящую песню, и должны петь хорошо — в микрофоне есть детектор высоты тона, который определяет, поете ли вы правильные ноты в надлежащее время. Ударная установка также довольно реалистична: в ней есть четыре сенсорных барабана, расположенных на нужной высоте, педаль для барабана и две дополнительные тарелки. Когда вы ударяете барабанными палочками, пытаетесь укладываться в ритм и аранжировку проплывающих на экране нот, вы действительно воспроизводите ритмичный бой барабанов. Даже профессиональные барабанщики отметили, что это достаточно точное воспроизведение игры на ударных инструментах в рок-музыке<sup>14</sup>.

Что касается гитары и бас-гитары, это более абстрактный способ создания музыки. Известный исследователь видеоигр Джаспер Джуул называет это разницей между «воспроизведением музыки», или созданием музыкальных звуков, и «исполнением музыки», или выполнением сложных действий, которые преобразуются в музыкальные звуки<sup>15</sup>.

Перебор всевозможных комбинаций кнопок ладов немного напоминает использование различных ладов для воспроизведения разных аккордов, а переключение клавиши-плектра создает ощущение, будто вы бьете по струнам гитары. Все это выглядит еще реалистичнее, поскольку вы воспроизводите те же ритмы, что и настоящий гитарист, а ваши пальцы двигаются так же искусно, как двигались бы по настоящему грифу. Это не настоящее воспроизведение, а выполнение музыкальных и ритмичных движений таким образом, чтобы создавалось впечатление тесной связи с песней. Чем точнее вы берете ноты на всех этих инструментах, тем лучше и полнее звучит фонограмма песни. Если вы допускаете ошибки, играя на ударной установке, из песни исчезает барабанная дорожка. Если вы берете только половину гитарных нот, гитарный трек звучит неравномерно. Но если вся группа играет как следует, песня практически идентична оригиналу.

Создатель серии игр Rock Band Алекс Ригопулос сказал, что одна из целей игры — «оживить музыку, когда вы играете»<sup>16</sup>. И это лучший способ описания ощущений от игры. Хотя на самом деле вы не «играете» музыку, а действительно оживляете ее. Вы можете услышать результат своих усилий в исполненной песне — и, будем надеяться, добьетесь того, чтобы она звучала лучше. Чем сложнее ритм или работа пальцами и чем требовательнее к вам детектор высоты тона, тем реальнее связь между вашей работой и впечатлениями от песни.

На каждом очередном уровне игры вы должны выполнять более сложный ряд музыкальных действий. Кроме того, каждый очередной уровень сложности создает ощущение более тесной связи с реальной музыкальной работой в ходе исполнения песни: более сложные аккорды, искусно синкопированная барабанная партия или безупречная высота тона.

По всем этим причинам повышение уровня мастерства в игре Rock Band кажется поистине достойной целью. Вы осваиваете любимые песни таким образом, чтобы устанавливать связь и взаимодействовать с ними, а также в перспективе исполнять их перед публикой. Пожалуй, в этом самый большой секрет игры в формировании надежды на успех: игровая культура Rock Band расширяет возможности для публичных выступлений. Вы можете выступать перед друзьями и членами семьи у себя дома. Или пойти в бар, которые есть почти во всех крупных городах, где можно принять участие в вечерах игры Rock Band и спеть на настоящей сцене. Кроме того, в наши дни Rock Band — одна из самых популярных игр на турнирах по видеоиграм.

Возможность не только исполнить песню, но и продемонстрировать свое мастерство другим людям, усиливает оптимистичный настрой. К счастью для игроков, которые стремятся освоить трудные и крайне сложные версии любимых песен, неудачи в игре Rock Band чрезвычайно увлекательны и заряжают энергией настолько, насколько это вообще возможно в случае провала. Веселье в связи с неудачами в игре Rock Band начинается со звуковых эффектов. Если вы не попадаете в такт, играете не в той тональности или берете слишком много неправильных нот,

песня начинает просто разваливаться на части. Сначала вы слышите неправильные ноты в музыкальном сопровождении, затем неодобрительные возгласы и свист слушателей. Чем хуже вы играете, тем ужаснее становится песня. И наконец, если ваше исполнение вообще не выдерживает критики, в игру вступают визуальные эффекты: толпа с криками и свистом прогоняет вас со сцены, ваш аватар с надутым видом прячется где-то за ней, а члены группы грозят кулаками и бросают друг на друга сердитые взгляды. Эта невероятно интересная последовательность событий настолько забавна, что вы не можете не смеяться над собой. Более того, такая череда событий в реальной жизни порой даже забавнее, чем онлайн-версия. Когда индикатор красоты исполнения попадает в красную зону, указывая на то, что вас вот-вот освистают, вы не можете удержаться и делаете еще одну, последнюю попытку, извлекая из инструмента все, на что способны. Вы как сумасшедший машете барабанными палочками, или до предела напрягаете голосовые связки, или как маньяк беспорядочно нажимаете кнопки ладов и лихорадочно орудуете медиатором. Этот последний всплеск игры заряжает энергией, даже если вы играете в одиночку, но когда вы играете с кем-то в паре, происходящее вызывает истерический смех.

Вместе с положительными эмоциями, которые пробуждают такие впечатляющие неудачи, при каждом провале с исполнением песни вы также получаете небольшие фрагменты важной информации: точный процентный показатель того, насколько далеко вы продвинулись в исполнении песни, прежде чем вас прогнали со сцены. Эта информация показывает ваши достижения — и даже если это всего 33 процента, значит, вы освоили целую треть. Вы не столько потерпели неудачу, сколько достигли частичного успеха. Чем выше процент, тем более одаренным и уверенным вы себя чувствуете — и у вас возникает желание попробовать спеть еще раз.

Это желание не направлено на достижение ложной цели: игровая среда поддерживает вашу надежду на успех несколькими способами. Например, каждый игрок вашей группы может выбрать свой уровень сложности, а это значит, что опытный барабанщик может играть в полную силу, тогда как вокалист с трудом справляется с задачей, а начинающий гитарист не слишком усердствует. Это позволяет каждому игроку ставить перед собой индивидуальную реалистичную цель, исполняя ту песню, которую играет вся группа.

Играя с друзьями, вы также можете «спасти» друг друга от музыкальной катастрофы. Если басист выходит из игры, гитарист может сыграть впечатляющее соло и вернуть его. В случае неудачи барабанщика певец может подхватить мелодию и прекрасно ее исполнить, чтобы вернуть его в игру. На самом деле, если вы потерпите неудачу, другие члены группы могут дважды возвращать вас в игру, прежде чем вас прогонят со сцены навсегда. Важно то, что такое спасение зависит от успешных усилий другого члена группы. Иными словами, провал одного члена группы стимулирует остальных играть лучше.

Обратная связь в режиме реального времени помогает учиться на своих ошибках. Играя на барабанах или струнных инструментах, вы получаете визуальное подтверждение каждый раз, когда берете правильную или фальшивую ноту. Вы мгновенно узнаете, что играете не в такт или неверно воспроизводите аккорды, причем очень легко определить, в чем именно вы допускаете ошибку. В роли певца вы можете наблюдать за своим нотным станом, чтобы увидеть, попадаете вы в ноты или нет. Вы можете вносить коррективы в реальном времени, плавно повышая или понижая тон, чтобы взять правильную ноту — и после нескольких попыток исполнить одну и ту же песню вы действительно начинаете петь лучше.

Все эти свойства позволяют воспринимать Rock Band как обучающую среду. Создается впечатление, что игра и впрямь помогает нам музыкально развиваться, даже если это всего лишь лучшее понимание ритма и композиции песен, которые мы всегда любили, или повышение уверенности в себе во время выступлений перед друзьями и членами семьи. Кроме того, как показывают исследования, у любителей музыкальных видеоигр чаще возникает желание играть на *настоящих* музыкальных инструментах. По данным проведенного в 2008 году исследования с участием игроков Rock Band и Guitar Hero, 67 процентов геймеров не из числа музыкантов сообщили, что эти видеоигры вдохновили их взять в руки настоящий инструмент. Со своей стороны 72 процента игроков-музыкантов признались, что после музыкальных видеоигр стали больше играть на настоящих инструментах<sup>17</sup>.

Пока еще неизвестно, развивают ли музыкальный талант такие игры, как Rock Band, поскольку результатов исследований на эту тему опубликовано не было. Тем не менее эти игры определенно внушают реальный оптимизм, который, в свою очередь, пробуждает желание заниматься музыкой.

**ВЫ МОЖЕТЕ ИГРАТЬ** в Rock Band в одиночку, самостоятельно осваивая каждый из четырех инструментов, но, судя по опросам геймеров, почти никто этого не делает. В 2008 году исследование в рамках проекта Pew Internet & American Life Project изучало роль видеоигр в семейной жизни, и по его результатам было отмечено, что такие игры, как Rock Band, способствуют увеличению времени, которое геймеры всех возрастов тратят на совместные игры.

Неслучайно одна из игр, вызывающих наибольший оптимизм, также и одна из самых социальных. Добиваясь успеха, мы стремимся поделиться им с кем-то. Мы хотим, чтобы люди увидели наши сильные качества и стали своего рода зеркалом наших достижений. Сам по себе успех ничего не значит, если о нем никто не знает. Какой бы ни была положительная обратная связь, которую может предоставить нам игра, мы жаждем похвалы и восхищения со стороны друзей и членов семьи.

На самом деле исследования показали, что оптимизм повышает наше стремление к социальной поддержке и формированию прочных отношений<sup>18</sup>. Когда мы испытываем сильное чувство субъектности и мотивации, это притягивает людей в нашу жизнь. Именно поэтому все больше увлекательных неудач, которые мы переживаем в играх, происходят в социальном контексте. Мы все чаще приглашаем друзей и членов семьи поиграть с нами, лично или в сети. Мы ищем возможность играть в любимые игры перед публикой и создаем постоянные команды, такие как гильдии в WoW или рок-группы.

Возможно, когда-то компьютерные игры действительно стимулировали нас больше взаимодействовать с машинами, чем друг с другом. Но если вы до сих пор думаете о геймерах как об одиночках, значит, вы не играете в игры.

## **Глава 5**

### **Укрепление социальных связей**

Более пяти миллионов человек играют в онлайн-игру в слова под названием Lexulous в Facebook. И почти все они играют в нее со своими мамами.

Эта выпущенная в 2007 году игра стала первым приложением Facebook, которое охватило массовую аудиторию, а самой привлекательной особенностью игры оказался уже хорошо всем знакомый геймплей. Если вы знаете, как играть в Scrabble, значит, умеете играть и в Lexulous, поскольку это просто слегка измененная и неавторизованная версия этой классической настольной игры с поддержкой онлайн-чата<sup>1</sup>. В Lexulous нет временных ограничений на очередность, игра остается активной, даже когда вы выходите из социальной сети. Каждый раз, когда наступает ваша очередь играть, Facebook отправляет предупреждение на вашу главную страницу, электронную почту или мобильный телефон.

Автор одного из отзывов о Lexulous так описывает привлекательность игры для разных поколений: «Все в социальной сети, даже ваша мама, знают, как играть в Scrabble»<sup>2</sup>. Вне всяких сомнений, поэтому многие восторженные отзывы в сети содержат слова «моя мама», как в следующем отзыве: «Я живу в Атланте, а моя мама — в Техасе. Мы любим играть по вечерам, несмотря на разделяющее нас расстояние. Хотя она наверняка уже устала от того, что я постоянно ее обыгрываю. (Люблю тебя, мама!)»<sup>3</sup>.

Я читаю отзывы об играх большую часть своей жизни и никогда не встречала ничего даже близкого к такому количеству упоминаний о мамах. Не будет преувеличением сказать, что для многих основная причина игры в Lexulous — повод для ежедневного общения с мамой. К этой мысли я пришла не только под влиянием отзывов в сети, есть и фотодоказательства. Сеансы игры Lexulous закрыты для всеобщего просмотра, но игроки часто публикуют скриншоты самых триумфальных моментов на сайтах для обмена фотографиями, например Flickr и Photobucket. Благодаря этим скриншотам (которые обычно называются «Онлайн-Scrabble с мамой» или «Здесь я побеждаю маму в Lexulous») можно получить определенное представление о том, как в ходе игры члены семьи интересуются делами друг друга<sup>4</sup>. Большая часть чата — обычный игровой диалог, соседствующий с постоянным обменом фразами о повседневной жизни игроков, как в сообщениях, размещенных на сайте Flickr: «Ты уже начал интернатуру? Как

успехи?»<sup>5</sup> и «Колено до сих пор болит. Прикладываю к нему лед»<sup>6</sup>, или «Что ты делаешь после работы?» и «Ваш отчим передает вам привет»<sup>7</sup>. В некоторых сообщениях чата подчеркивается радость от возможности вместе играть, как вот в этом, от мамы двум дочерям: «Рада вас видеть, хотя вы и побеждаете меня, когда мы вместе играем :)»<sup>8</sup>. Разумеется, во многих сообщениях просто сказано: «Я люблю тебя»<sup>9</sup>.

Судя по размещенным в сети скриншотам, в Lexulous играют не только с мамами. Есть множество игр с отцами, братьями и сестрами, кузенами и кузинами, родственниками со стороны мужа или жены, бывшими сослуживцами, далеко живущими друзьями, а также с супругами, находящимися в командировке. Я чаще всего играю в Lexulous с мужем, когда еду на работу. Это помогает мне чувствовать, что мы действительно делаем что-то вместе, а не просто интересуемся, как у кого дела.

Поскольку одновременное присутствие в сети не требуется, несложно организовать игру с кем угодно, независимо от того, где кто находится и чем занят. Вы вполне можете успевать делать ходы в игре, играя буквально по несколько минут в день. А играя с друзьями и членами семьи, вы ежедневно обеспечиваете себе возможность активно общаться с людьми, которых любите больше всего.

Сплоченность в игровом мире Lexulous не была обязательным следствием дизайна игры. По сути, вы можете начать игру с кем угодно, даже с незнакомцами, но большинство людей играют с теми, кого уже считают «друзьями» в Facebook. Игра Lexulous дает нам возможность поддерживать связь с близкими, но с определенной целью. Каждому, кто когда-либо нуждался в мягком напоминании о необходимости оставаться на связи, Lexulous обеспечивает мотивацию. Эта игра помогает активно контактировать с родными и друзьями, буквально напоминая о том, что наступила наша очередь что-то сказать. А когда речь идет об участии в игре, коммуникации не просто становятся приятным занятием, но и вызывают зависимость.

Секрет зависимости от Lexulous — в ее *асинхронном* геймплее: игрокам необязательно одновременно находиться в сети, и они могут по очереди ходить, когда сами того пожелают. Некоторые сеансы игры протекают очень быстро, и игроки обмениваются словами один раз в несколько минут, во многих других случаях игра протекает довольно медленно, а игроки по очереди играют один-два раза в день, а то и реже.

Непредсказуемый ритм асинхронной игры вносит элемент ожидания. Вы думаете о следующем ходе, но не знаете, когда сможете его сделать. Вы стремитесь действовать, но вынуждены ждать, пока друзья по Facebook снова войдут в игру. А поскольку нередко вы не имеете ни малейшего представления, присутствуют ли они в игре и отслеживают ли ее, ожидание их следующих ходов приводит к накалу эмоций. Один из игроков сказал об этом так: «Вы должны быть зависимыми и терпеливыми»<sup>10</sup>. Зависимость от игры побуждает нас вступать в социальное взаимодействие с членами своей расширенной социальной сети, которые при обычных обстоятельствах могли бы оставаться вне нашей повседневной онлайн-жизни. Но начало новой игры с кем-то означает, что вы берете на себя обязательство в ближайшем будущем контактировать с этим человеком примерно дюжину, а то и больше раз. А когда вы сразу проводите пять, десять или двадцать сеансов игры, то фактически включаете в свою повседневную жизнь сотни микровзаимодействий с людьми, которые вам нравятся.

Согласно пользовательским данным, опубликованным в статье Wall Street Journal, в среднем одна треть зарегистрированных игроков Lexulous в любой момент входят в игру минимум тридцать дней подряд<sup>11</sup>. Это говорит о поразительной стабильности игрового процесса в социальных сетях, где блестяще используется повышенная мотивация, которую мы чувствуем, когда играем в хорошую игру. Игры в социальных сетях опираются на наш повышенный интерес и оптимизм, чтобы помочь нам реализовать стремление к поддержанию более тесных связей с друзьями и членами семьи, которое в противном случае нередко сталкивается с определенными трудностями. Проще говоря, игры в социальных сетях *облегчают* поддержание прочных, активных связей с людьми, которых мы любим, но с кем мало видимся или разговариваем в повседневной жизни.

Эрик Вейнер, независимый иностранный корреспондент и автор книги *The Geography of Bliss* («География счастья»), описал в ней тенденции формирования счастья, существующие во всем мире. Исследование Вейнера подтвердило его вывод о том, что «наше счастье целиком и полностью связано с другими людьми: членами семьи, друзьями, соседями. ...Счастье — это не

существительное или глагол. Это союз. Соединительная ткань»<sup>12</sup>. Игры вроде Lexulous намеренно задуманы таким образом, чтобы укреплять эту соединительную ткань в пределах нашей социальной сети. Каждый ход, который мы делаем в этой игре, — это своего рода союз.

Нам определенно необходимо больше таких социальных союзов в жизни. Как отмечают многие экономисты и специалисты по позитивной психологии, мы совершаем большую ошибку, начиная меньше общаться с людьми по мере того, как становимся богаче — каждый из нас и общество в целом. Вейнер говорит так: «Величайший источник счастья — это другие люди, а что делают деньги? Они изолируют нас от людей. Они позволяют нам окружать себя стенами в буквальном и переносном смысле. Мы переезжаем из комнаты в студенческом общежитии в отдельную квартиру, а если мы действительно состоятельны, то и в собственный дом. Мы думаем, что повышаем свой уровень жизни, а на самом деле возводим вокруг себя стены»<sup>13</sup>.

Такие игры, как Lexulous, могут помочь нам разрушить эти стены. Lexulous стала первой прорывной игрой в социальной сети, и после ее успеха данный жанр пережил период стремительного развития — особенно в Facebook. В начале 2010 года виртуальная фермерская игра FarmVille достигла поразительного показателя: 90 миллионов активных игроков в Facebook, из которых около 30 миллионов входят в игру в любой день, чтобы собрать виртуальный урожай и присмотреть за виртуальным домашним скотом<sup>14</sup>.

Это беспрецедентный масштаб участия в одной онлайн-игре. Сегодня ежедневно примерно один из семидесяти пяти жителей планеты играет в FarmVille, а один из двухсот человек заходит в игру в любой день, чтобы заняться своей виртуальной фермой. Чем объясняется столь глобальная популярность? FarmVille — первая игра, сочетающая благословенную продуктивность World of Warcraft с простым геймплеем и возможностью укрепления социальных связей Lexulous. Половина удовольствия от FarmVille связана с возможностью зарабатывать очки опыта и золото для повышения уровня и получения лучших культур и фермерского оборудования, а также более экзотических животных и более крупных земельных участков. Каждый раз, когда вы входите в игру, вы можете улучшить свою статистику путем выполнения ряда простых задач по методу point-and-click («укажи и щелкни», или «точка и клик»): вспахать почву, купить и посеять семена, собрать урожай, поухаживать за животными на ферме. На выращивание урожая каждой культуры требуется от двенадцати часов до четырех дней в реальном времени, поэтому ежедневная проверка положения дел на ферме входит в привычку.

В самом начале игры вы можете выращивать только клубнику и сою на скромном участке земли два на шесть квадратов. Со временем вы можете увеличить участок до «большой плантации» размером двадцать два на двадцать два квадрата, где сможете выращивать лилии, дыни и кофе, не говоря уже о разведении пушистых кроликов, лошадей пинто и желтых цыплят. Однако поистине гениальный элемент игры FarmVille — это социальный уровень в дополнение к работе по самосовершенствованию, приносящей огромное удовлетворение. Когда вы впервые входите в игру, то видите список реальных друзей по Facebook, которые уже присматривают за своими виртуальными фермами. У вас есть возможность сделать кого-либо из них (или всех) своими «соседями» в игре и посещать их фермы каждый раз, когда у вас появится желание посмотреть, как у них идут дела. Вы не поддерживаете взаимодействия с соседями непосредственно, поскольку, подобно игре Lexulous, FarmVille представляет собой абсолютно асинхронный процесс. Пока вы занимаетесь своей фермой, появляются всплывающие окна, которые предлагают вам обратить внимание на фермы ваших друзей и членов семьи: «Челси могла бы воспользоваться помощью на своей ферме. Вы можете ей помочь?» или «Растения Ральфа выглядят слабыми. Не могли бы вы их удобрить?»

Большинство игроков почти половину времени, проведенного в FarmVille, помогают другим: сгребают листья, прогоняют енотов или кормят цыплят. Кроме того, вы можете отправлять соседям по одному подарку в день — например, дерево авокадо, тюк розового сена или утку. Между тем после каждого входа в игру вы увидите список соседей, которые помогли вам; скорее всего, вы обнаружите также гору подарков, которые вам предстоит принять. Безусловно, подарки ненастоящие. Любезности соседей не помогают вам в повседневной жизни. Однако это не пустой жест. Каждый подарок или услуга со стороны других людей поможет вам достичь в игре своих целей. Так формируется добродетельный цикл. Каждый раз, когда вы видите, что кто-то помог вам на ферме, у вас появляется желание ответить тем же. Со временем вы начинаете регулярно



проверять положение дел на фермах соседей и ежедневно помогать членам своей социальной сети.

Хотя это не очень хороший заменитель настоящего взаимодействия, тем не менее игра помогает нам удерживать в своей повседневной жизни широкий круг друзей и членов семьи, тогда как в противном случае мы могли бы быть слишком заняты, чтобы оставаться на связи. Такие игры, как Lexulous и FarmVille, позволяют нам каждый день вносить вклад в развитие отношений и совершать дружеские поступки всякий раз, когда наступает наша очередь.

Итак, у нас есть пятое решение для исправления реальности.

## Решение 5: укрепление социальных связей

По сравнению с играми реальность не способствует укреплению связей. Игры позволяют устанавливать более прочные связи и обеспечивают создание более активной социальной сети. Чем больше времени мы уделяем взаимодействию в социальной сети, тем выше вероятность, что у нас сформируется ряд положительных эмоций, называемых просоциальными.

Просоциальные эмоции, в том числе любовь, сострадание, восхищение и преданность, — это приятные эмоции, направленные на других. Такие эмоции крайне важны для нашего счастья, поскольку помогают выстраивать устойчивые социальные связи.

Большинство просоциальных эмоций, которые мы сегодня получаем благодаря участию в играх, — необязательно неотъемлемый элемент геймплея, скорее, это побочный эффект длительной совместной игры. Вот наглядный пример: мы с мужем влюбились друг в друга во время игры в Grim Fandango (игра-квест от LucasArts), в которую играли на моем ноутбуке в течение шести недель в наших квартирах. Мы влюбились, безусловно, не потому, что играли именно в эту игру, а потому, что она сблизил нас, поскольку мы проводили много времени вместе, решая головоломки, которые должны были провести нас через виртуальный мир, не говоря уже о мини-войнах за мышь и клавиатуру. Точно так же у любой пары или группы людей, постоянно играющих вместе в какую-то игру, в сети или при личной встрече, гораздо больше возможностей восхищаться друг другом, посвящать себя достижению общей цели, сочувствовать чужим потерям и даже влюбиться. Кстати, это напомнило мне о самом интересном комментарии, который я прочитала, просматривая скриншоты игры Lexulous: «Победа с минимальным преимуществом! Проигравший что, обязан жениться на победителе?»<sup>15</sup>

Помимо универсального социального преимущества, связанного с совместным участием в играх, они пробуждают в нас две просоциальные эмоции: **радостное смущение** и **гордость за других**. Давайте проанализируем, почему эти эмоции важны и каким образом онлайн-игры генерируют их лучше, чем взаимодействие в реальном мире.

### Радостное смущение

Если и есть что-то, что игроки Lexulous делают лучше, чем составление слов из случайных букв, так это мягкое поддразнивание друг друга таким образом, чтобы это доставило им удовольствие. А самый эффективный способ это осуществить — словесная перепалка.

Если словесная перепалка служит игривым способом подначить противника, то она почти так же важна для получения удовольствия от игры в социальной сети, как и сам игровой процесс. Мы остро жаждем ощущения, испытываемого в результате полной победы над людьми, которые нам симпатичны, или взятия ими верха над нами. Еще важнее то, что нам необходим опыт поддразнивания друг друга по этому поводу, лично или на публике.

Возьмем в качестве примера следующие открытые сообщения в сети игроков в Lexulous. Они видны всем членам их социальной сети — в том числе, несомненно, тем, против кого они играют, — а порой и всему миру (именно поэтому их увидела я):

«Играю в Lexulous на Facebook с мамой. Я побеждаю. Хи-хи-хи!»<sup>16</sup>

«Мне удалось павнить маму!»<sup>17</sup>

Если вы никогда не павнили свою маму, вы явно что-то упустили в жизни.

Павнить (или повнить) кого-то (от англ. *rwin*; звучит как *rone* или *rawn*<sup>[14]</sup>, хотя мало кто произносит это слово вслух) означает добиться такой крупной победы, что нельзя не позлорадствовать по этому поводу. Слово *rwn* образовалось в результате распространенной опечатки в слове *own*, поскольку буквы *r* и *o* расположены на стандартной клавиатуре рядом;

слово *own* стало популярным среди геймеров в качестве сокращения для хвастливого комментария «I'm so good at this game, I own it» («Я так хорош в этой игре, всё у меня под контролем»)18.[15]

Почему игровой павнинг становится все более распространенной формой социального взаимодействия? И почему мы миримся с ним, когда подобные комментарии адресованы нам?

Недавние научные исследования показали, что поддразнивание — самый быстрый и эффективный способ сделать позитивные чувства друг к другу более интенсивными. Дачер Келтнер, ведущий исследователь просоциальных эмоций из Калифорнийского университета, провел эксперименты по изучению психологических преимуществ поддразнивания. Он считает, что оно играет неоценимую роль в формировании и поддержании позитивных взаимоотношений19. «Поддразнивание — это как социальная вакцина, — объясняет Келтнер. — Оно стимулирует эмоциональную систему реципиента». Подначивающая словесная перепалка позволяет очень мягко провоцировать негативные эмоции; при этом мы продуцируем совсем немного гнева, боли или смущения. Такое крошечное подзуживание создает два мощных эффекта. Во-первых, оно укрепляет доверие: человек, который к нему прибегает, демонстрирует свою способность нанести вред, но в то же время показывает, что не намерен этого делать. Подобно тому как собака может игриво укусить другую собаку, чтобы показать, что она хочет дружить, мы обнажаем друг перед другом клыки, чтобы продемонстрировать, что никогда *не причиним* друг другу боль, хотя и можем. И наоборот, позволяя кому-то поддразнивать себя, мы подтверждаем свою готовность оказаться в уязвимом положении. Мы выражаем доверие к заботе другого человека о нашем эмоциональном состоянии. Кроме того, позволяя кому-то поддразнивать нас, мы помогаем этому человеку чувствовать себя более влиятельным. Мы даем ему возможность насладиться более высоким статусом в наших взаимоотношениях — а люди весьма восприимчивы к изменению социального статуса. Позволяя кому-то обрести более высокий социальный статус, мы усиливаем позитивные чувства этого человека по отношению к нам. Почему? Потому что нам свойственно испытывать более сильную симпатию к тем, кто повышает наш социальный статус.

В этом и состоит суть радостного смущения, и, по словам Келтнера, склонность его испытывать заложена в нас изначально. Келтнер определил физиологическую основу этого сложного социального эффекта во время изучения игривого поддразнивания и словесной перепалки в ходе личного общения. Согласно выводам ученого, объект поддразнивания почти неизбежно проявлял признаки заниженного статуса, после чего предпринималась попытка примирения: отведенный взгляд, наклоненная голова, нервная улыбка, касания руками лица и тому подобное. А затем следовала мимолетная улыбка — микровыражение, которое означает, что нам действительно нравятся подначивания людей, которым мы доверяем. Между тем, чем очевиднее была демонстрация заниженного статуса, тем больше впоследствии любители поддразнивания сообщали, что им нравятся люди, которых они дразнили.

Исследования Келтнера говорят о том, что все это происходит неосознанно. В большинстве случаев мы поддразниваем кого-то или позволяем поддразнивать себя только потому, что это вызывает у нас приятные ощущения, поскольку способствует укреплению доверия и делает нас симпатичнее. Многие не осознают, почему поддразнивание укрепляет социальные связи, однако после обмена такими «любезностями» мы определенно чувствуем эмоциональный подъем. И такое вознаграждение побуждает нас применять и повторять данную схему поведения.

Учитывая, что в наших любимых играх с элементами социального взаимодействия широко используются павнинг и словесные перепалки, это создает прекрасную почву для практики приемлемого поддразнивания. В частности, состязательные игры дают нам основания занять шуточную позицию превосходства и позволить друзьям и членам семьи сделать то же самое. Кроме того, для укрепления отношений мы можем снизить свой статус посредством дурачества. Это помогает объяснить притягательность популярного жанра видеоигр, называемых «салонными». Салонная игра — это игра, в которую люди играют сообща при личной встрече и которую легко освоить с первой же попытки. *Rock Band* — одна из самых популярных игр такого рода, а выступление в качестве рок-звезды (не говоря уже о неудачном исполнении той или иной композиции) перед друзьями и членами семьи определенно можно квалифицировать как повышение статуса или потенциально счастливый или неловкий момент — тут уж все зависит от вас.

Можно рассмотреть также WarioWare: Smooth Moves для консоли Wii — игру с элементами физической активности даже в большей степени, чем Rock Band. (В пульте дистанционного управления Wii есть акселерометр, распознающий движения рук, а также оптические датчики, определяющие, куда вы указываете этим устройством.) Как и во многих салонных играх для консоли Wii, в Smooth Moves необходимо выполнять определенные действия. Игра состоит из более чем двухсот различных мини-игр, которые требуют от вас быстрого выполнения того или иного нелепого физического движения, например взмахнуть руками, как будто это крылья птицы, изобразить вращение хулахупа, запихнуть виртуальный зубной протез в рот виртуальной бабушки. У вас есть пять секунд, чтобы по изображениям на экране понять, что нужно делать. Попытки так быстро думать и двигаться обычно приводят к тому, что вы размахиваете руками, показываете дурацкие жесты и периодически падаете.

Автор одного из отзывов вполне резонно спрашивает: «Разве такие безумные игры должны кому-то нравиться?»<sup>20</sup> Тем не менее подобные игры невероятно популярны. Например, продано более двух миллионов копий игры Smooth Moves. Эти игры легко освоить, и они быстро обеспечивают эмоциональное вознаграждение — ведь если вы готовы ковыряться в своем виртуальном носу, перемещая игровой контроллер вверх-вниз, значит, вы действительно доверяете окружающим.

## Гордость за других

В ходе недавнего крупного исследования с участием более чем тысячи геймеров малоизвестная просоциальная эмоция под названием *naches* («нахес») заняла восьмое место в списке десяти самых сильных эмоций, которые геймеры, по их собственным словам, хотели бы испытывать, играя в любимые игры. Слово *naches* означает на идиш чувство гордости, которое мы испытываем, когда человек, которого мы учили или наставляли, добивается успеха. Это чувство заняло в списке восьмое место сразу же после удивления и *fiero*<sup>21</sup>.

Термин *naches* не закрепился в игровом мире так, как *rwn* и *fiero*. Тем не менее игроки, участвовавшие в исследовании, часто говорили, что испытывают своего рода гордость за других, когда, стоя за спиной у игрока, дают ему советы и оказывают моральную поддержку — особенно в случае игр, которые они сами уже освоили. Автор исследования Кристофер Бейтмен, специалист в области когнитивной психологии и гейм-дизайна, использует для описания этого феномена термин «нахес», отмечая следующее: «Игрокам, похоже, действительно нравится учить своих друзей и членов семьи играть в игры, причем целых 53,4 процента геймеров утверждают, что это усиливает их чувство удовлетворенности»<sup>22</sup>.

Неудивительно, что, когда мы наставляем своих друзей и членов семьи в ходе игры, это делает нас счастливыми и сближает с ними. По мнению Пола Экмана, одного из первых исследователей эмоций и эксперта по феномену *naches*, данная эмоция тоже представляет собой сформировавшийся в ходе эволюции механизм, предназначенный для повышения выживаемости группы. Счастье, которое мы испытываем, подбадривая друзей и членов семьи, обеспечивает наш личный вклад в их развитие и достижения. Это стимулирует нас содействовать успеху других, вследствие чего мы формируем сеть поддержки, которая приносит пользу всем ее членам<sup>23</sup>. По словам Экмана, поскольку нахес тесно коррелирует с выживанием, мы испытываем это чувство весьма интенсивно. Мы обычно не говорим, что нас распирает от гордости за собственные успехи, но переживаем это по отношению к другим людям. Такая формулировка показывает, что нахес даже сильнее, чем радость победы.

Хотя, разумеется, мы не испытывали бы столь сильной гордости за успехи другого человека, если бы не помогали и не подбадривали его, поскольку обычно при этом ощущаем зависть или неприязнь. Когда мы не вносим свой вклад в достижения другого человека, наши эмоциональные системы не демонстрируют гордости за других. Для того чтобы получить такое эмоциональное вознаграждение, как нахес, нужно стать наставниками.

Большинство родителей практически постоянно находятся в состоянии нахес. К сожалению, за рамками родительских обязанностей мы не всегда видим благоприятные возможности для достижения этого чувства (среди друзей, между мужем и женой или со стороны детей по отношению к родителям), так как у нас нет весомых стимулов или мотивов наставлять друг друга в учебе или работе. В большинстве случаев мы живем в культуре индивидуальных достижений — того, что Селигман называет «ростом индивидуализма» и «ослаблением

общности»<sup>24</sup>. Он отмечает: «Наше общество возвеличивает индивидуальность. Оно относится к удовольствиям и боли, успехам и неудачам индивида с беспрецедентной серьезностью»<sup>25</sup>. А если воспринимать успех или неудачу человека как его сугубо личное дело, нет смысла вкладывать время или ресурсы в чужие достижения.

Мы испытываем потребность как можно чаще переживать такую просоциальную эмоцию, как нахес, что объясняет увеличение числа случаев игры в однопользовательские игры двух и более человек, находящихся в одном помещении. По словам исследователей игр, изучающих отраслевые тенденции, ситуация, когда один человек играет, а другой (или другие) наблюдает за игрой, подбадривая его и что-то советуя, становится повсеместной<sup>26</sup>. Привлекательным этот сценарий делает (и в этом состоит существенное различие между обычной жизнью и играми) то, что компьютерные и видеоигры обеспечивают полностью воспроизводимые препятствия. Кроме того, мы заранее знаем, что наша поддержка будет полезна, а также что наши друзья и члены семьи вовсе не против ее получить.

Чрезвычайно сложная игра-головоломка Braid, созданная независимым разработчиком Джонатаном Блоу, — прекрасный пример данного феномена. Игрок должен проложить себе путь через тридцать семь наполненных монстрами комнат-головоломок, чтобы спасти принцессу. Первые отзывы об этой однопользовательской игре были восторженными, однако многие комментаторы выражали беспокойство из-за того, что акцент на головоломки ограничит ценность игры с точки зрения ее повторного прохождения. Автор одного отзыва написал, что после того как вы решите все головоломки, «нет никакого стимула играть в эту игру еще раз»<sup>27</sup>. Тем не менее в блогах и на форумах геймеров немало доказательств того, что геймеры все же возвращаются к Braid — чтобы снова испытать нахес. Похоже, игрокам очень нравится наблюдать за тем, как их друзья и члены семьи переживают озарения при решении головоломок, а также давать им советы и оказывать моральную поддержку перед лицом умственных испытаний в ходе игры. «Только что окончил игру, теперь наблюдаю, как играет моя жена, и это доставляет мне удовольствие», — пишет ее муж, ставший наставником<sup>28</sup>. Еще один игрок говорит: «Вчера вечером я окончила игру, и помощь детей мне понадобилась только в решении финальных головоломок. Думаю, они очень гордились своей мамой!»<sup>29</sup> Игры дают нам возможность учиться и справляться с новыми вызовами, к тому же мы развиваем навыки, которые можем передать другим геймерам, окружающим нас.

Не каждое социальное вознаграждение, полученное благодаря участию в игре, связано с укреплением отношений со знакомыми людьми. Социальный контакт с незнакомцами может обеспечить другие виды эмоционального вознаграждения, причем в подходящее время. Одно из них характерно только для среды массовых многопользовательских онлайн-игр: это так называемая социализация через среду. Речь идет об опыте игры в одиночку вместе — разновидности социального взаимодействия, которое приносит удовольствие даже стопроцентным интровертам.

## Социализация через среду

Порой мы нуждаемся в чем-то обществе, но не хотим поддерживать ни с кем активное взаимодействие. Именно здесь на первый план выходит идея игры в одиночку вместе.

Игры ММО известны своими совместными квестами и групповыми рейдами. Но, как оказалось, большинство геймеров предпочитают играть в одиночку. Восьмимесячное исследование, охватившее более 150 тысяч игроков в World of Warcraft, выявило, что они тратят 70 процентов времени на выполнение индивидуальных миссий и почти не вступают во взаимодействие с другими игроками<sup>30</sup>. Исследователям из Стэнфордского университета и научно-исследовательского центра корпорации Xerox в Пало-Альто (Palo Alto Research Center, PARC) этот вывод показался неожиданным и противоречащим здравому смыслу. Зачем вообще оплачивать ежемесячную подписку за участие в массовой многопользовательской игре, если вы намерены игнорировать все это количество игроков?

Для того чтобы проанализировать сделанные выводы, ученые побеседовали с игроками и обнаружили, что им нравится *делиться* виртуальную среду с другими геймерами даже при отсутствии с ними взаимодействия. Игроки ощущали высокий уровень «социального присутствия» — термин теории коммуникации для обозначения ощущения совместного использования одного и того же пространства с другими людьми<sup>31</sup>. Хотя игроки не сражались

друг с другом и не участвовали в групповых квестах, они все равно считали себя виртуальной группой. Исследователи из Стэнфорда и PARC назвали этот феномен «игрой в одиночку вместе»<sup>32</sup>.

Одна девушка, играющая в WoW, в своем блоге объясняет, почему она предпочитает играть в одиночку вместе: «Все дело в ощущении, что ты не одинок в этом мире. Мне нравится быть среди других реальных участников игры. Нравится наблюдать за тем, что они делают, чего достигли, и пересекаться с ними в мире, в котором они делают свое дело, а я — свое»<sup>33</sup>. В действительности здесь речь идет об особом виде социального присутствия, которое активизируется благодаря наличию у игроков общих целей и участию в одних и тех же видах деятельности. Игроки *признают* друг друга, потому что у них есть общее понимание того, что они делают и почему. Их действия понятны и значимы для каждого.

Социализация через среду — это бессистемная форма социального взаимодействия; она может не создавать прямых связей, но все же удовлетворяет потребность в чувстве общности с другими людьми. Это обеспечивает своего рода социальную экспансивность в жизни — ощущение включенности в социальную среду и возможность получения доступа к другим людям, если мы этого захотим. Исследователи из Стэнфорда и PARC выдвинули гипотезу, что от игры в одиночку вместе большее наслаждение получают игроки-интроверты, и проведенные недавно исследования в области когнитивистики это подтвердили.

Лучшее объяснение того, почему одни люди экстраверты, а другие интроверты, которое есть у ученых, связано с двумя особенностями активности головного мозга. Во-первых, интроверты в целом более чувствительны к внешним сенсорным раздражителям: корковый отдел головного мозга, который обрабатывает информацию о внешнем мире, состоящем из предметов, пространств и людей, остро реагирует на воздействие любых раздражителей. У экстравертов, наоборот, уровень корковой активации ниже, поэтому они обычно стремятся к более высокому уровню социальной стимуляции, тогда как интроверты чаще испытывают психическое истощение даже в результате более слабой социальной вовлеченности.

Следует отметить, что у экстравертов вырабатывается больше дофамина в ответ на социальное вознаграждение — улыбающиеся лица, смех, беседы и прикосновения. Интроверты же менее к нему чувствительны, но в высшей степени чувствительны к *умственной* активности, такой как решение задач, головоломки и самостоятельные изыскания. По мнению исследователей, это объясняет, почему экстраверты кажутся более счастливыми в окружении людей и в стимулирующих средах: они испытывают более сильные положительные эмоции, чем интроверты. Однако некоторые исследователи игр, в том числе Николь Лазарро, убеждены, что социализация через среду и легкое социальное взаимодействие могут научить мозг воспринимать такое взаимодействие как нечто более приятное. Лазарро утверждает, что благодаря высокой чувствительности интровертов к вознаграждению, получаемому вследствие умственной активности (что и происходит в процессе игры), выполнение таких действий в социальной онлайн-среде может создать у них новые, позитивные ассоциации в отношении социального опыта. Другими словами, игры вроде WoW могут помочь интровертам чувствовать себя комфортнее в ходе социального взаимодействия в целом.

Исследования, которые подтвердили бы правоту этой теории, еще предстоит провести, но первоначальные интервью и фрагментарные данные свидетельствуют о целесообразности ее дальнейшего изучения. Девушка, играющая в WoW в одиночку вместе, поясняет, как ее можно вовлечь в легкое социальное взаимодействие даже тогда, когда она проходит собственный путь в онлайн-мире: «Кинуть хил тут, бафнуть там, убить монстра, который вот-вот убьет того игрока, попросить у кого-то совет, присоединиться к спонтанной группе»<sup>34</sup>. Эта девушка открыта для таких неожиданных социальных взаимодействий, и они являются важной составляющей ее любви играть в одиночку вместе. Ей крайне необходима *возможность* «спонтанных приключений, возникающих между реальными людьми». Почему это имеет значение? Почему интровертам неплохо бы стать открытыми для более активного социального взаимодействия и не считать общий опыт более полезным?

Специалисты в области позитивной психологии провели множество исследований, подтвердивших высокую корреляцию между экстраверсией и счастьем и удовлетворенностью жизнью. Экстраверты в большей степени стремятся к опыту, который создает социальные связи и привязанность. В итоге им больше симпатизируют и поддерживают, чем интровертам; от этих

двух показателей в значительной степени зависит качество жизни. Интроверты нуждаются в любви, признании и помощи не меньше остальных, просто они не так сильно мотивированы на поиск возможностей для формирования положительного социального самочувствия и обмена такого рода<sup>35</sup>.

К счастью, как поняли многие геймеры, социализация через среду может сыграть ключевую роль в формировании стремления к социальному взаимодействию у людей с самым высоким уровнем интроверсии. Социализация через среду вряд ли заменит социальное взаимодействие в реальном мире, но она может служить каналом доступа к социализации в нем, а значит, и к повышению качества жизни, помогая интровертам рассматривать социальную вовлеченность как нечто более значимое и полезное, чем они привыкли считать.

**ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР** Дэниел Кукмен пишет, что когда геймеры решают, с кем играть — с незнакомцами или теми, кого они знают в реальной жизни, — фактически они делают выбор между «формированием новых отношений и укреплением старых... Мы можем поставить вопрос так: что их больше привлекает — крепкие, безопасные отношения с нынешними друзьями или “рискованные” отношения с новыми людьми?» Кукмен утверждает, что он, как и многие геймеры, обычно отдает предпочтение укреплению существующих отношений, так как в этом случае отдача больше и явственнее связана с повседневной жизнью.

Кукмен прав, в целом геймеры действительно делают выбор в пользу укрепления имеющихся отношений. Все геймеры, играющие в онлайн-игры, сообщают, что предпочитают играть в сети с теми, с кем лично знакомы. Это тем более верно, чем моложе геймер. Недавнее трехлетнее исследование использования интернета молодежью в США показало, что геймеры в возрасте до восемнадцати лет тратят 61 процент игрового времени на игры с друзьями и членами семьи, а не с незнакомыми людьми<sup>36</sup>.

Кукмен признает необходимость учитывать еще один фактор. Играть с незнакомцами или с друзьями? «Для того чтобы ответить на этот вопрос, — пишет он, — сначала нужно ответить на более личный вопрос: “Я одинок?”»<sup>37</sup>. Нельзя обсуждать социальное вознаграждение от участия в играх, не упомянув о той позитивной роли, которое оно играет в нашей борьбе с одиночеством. В большинстве случаев мы предпочли бы играть с друзьями. Но если это невозможно, мы не раздумывая выбрали бы игру с незнакомцами, а не в одиночку. Кукмен так подытоживает превалирующее мнение: «Вряд ли крики незнакомца [в шутере от первого лица] приведут к долгой дружбе, но это однозначно лучше, чем быть одному»<sup>38</sup>.

Популярный среди подростков и молодежи сайт для геймеров Pwn or Die[16] опубликовал короткий манифест «Каким образом видеоигры приносят пользу реальной жизни». Верхнюю позицию в списке занимает борьба с одиночеством. «Если по соседству нет детей, а уже поздний вечер, и лучший друг далеко, видеоигры помогают вам поддерживать взаимодействие с людьми и быть в социуме»<sup>39</sup>.

Полезно ли в реальном мире наличие такого места, где можно лично взаимодействовать с людьми? Вероятно, есть немало доказательств того, что зрительный контакт и прикосновения повышают социальное вознаграждение. Однако личное общение не всегда возможно. Более того, подавленным и одиноким людям может не хватить эмоциональных сил, чтобы выбраться из дома или связаться с реальным другом или членом семьи. Онлайн-игра, как и социализация через среду, может стать трамплином к обретению более положительного эмоционального состояния, а значит, и более позитивного социального опыта.

**ПЯТНАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД**, как известно, политолог Роберт Патнэм выразил обеспокоенность превращением США в страну людей, «играющих в боулинг в одиночку». В своей чрезвычайно авторитетной книге о коллапсе расширенной общины[17] он описал тревожную тенденцию: мы все чаще склонны прятаться и отдавать предпочтение обществу из нескольких человек вместо того, чтобы состоять в гражданских организациях и участвовать в более широком социальном движении в целом.

Патнэм считал коллапс расширенной общины в повседневной жизни главной угрозой качеству жизни и обосновал эту мысль настолько убедительно, что на протяжении многих лет эксперты ищут эффективные способы обратить эту тенденцию вспять. Общественные институты также пробовали делать все возможное для восстановления традиционной общинной инфраструктуры. Но, как обнаруживают геймеры, восстановление традиционных способов

поддержания контактов может и не решить проблему, тогда как полная перезагрузка инфраструктуры кажется более разумной.

Несомненно, геймеры преобразуют то, что мы считаем повседневной общинной инфраструктурой. Они экспериментируют с новыми способами создания социального капитала и формируют привычки, обеспечивающие больше социальных связей, чем когда-либо было под силу сформировать любой лиге по боулингу.

Возможно, как члены общества мы ощущаем все большую разобщенность с членами семьи, друзьями и соседями, но как геймеры применяем стратегии, направленные на уменьшение масштаба этого явления. Игры все чаще служат важной социальной нитью, вплетенной в нашу повседневную жизнь. Мы используем асинхронное социальное взаимодействие в играх типа *Lexulous* и *FarmVille*, чтобы строить более прочные, долговечные социальные связи. Мы проводим больше времени, поддразнивая и обучая друг друга в *Smooth Moves* и *Braid*, чтобы укреплять доверие и активнее выполнять социальные обязательства. Кроме того, мы создаем миры социализации через среду, как в *World of Warcraft*, где даже люди с наивысшим уровнем интроверсии имеют возможность повышать свою социальную выносливость и привлекать больше социальных контактов в свою жизнь.

Хотелось бы подчеркнуть: геймеры *не* играют в одиночку. Чем больше мы играем вместе, тем чаще у нас возникает ощущение, что мы создаем глобальное сообщество с определенной целью. Геймеры больше не стремятся просто побеждать в играх. У них более масштабная миссия — стать частью чего-то *эпического*.

## Глава 6

### Стать частью чего-то большего, чем мы сами

В апреле 2009 года игроки *Halo 3* отметили весьма волнующую общую веху — 10 миллиардов убитых в войне против их виртуального врага, Ковенанта, а эта цифра примерно в полтора раза больше населения Земли. Чтобы достичь важнейшей вехи, игроки *Halo 3* на протяжении 565 дней сражались в третьей и последней кампании в вымышленной Великой войне, защищая Землю от альянса злобных инопланетных рас, стремящихся уничтожить человечество. Все вместе они в среднем убивали 17,5 миллиона ковенантов в день, 730 тысяч в час, 12 тысяч в минуту. За это время игроки *Halo 3* сформировали крупнейшую армию на Земле, пусть даже и виртуальную. Более 15 миллионов человек сражались от имени Космического Командования Объединенных Наций, действующего в этой научно-фантастической игре. Это примерно половина общей численности действующего личного состава всех двадцати пяти крупнейших армий реального мира, вместе взятых<sup>1</sup>.

Достижение такого показателя, как 10 миллиардов убитых, не было случайным, бездумно обеспеченным широкими игровыми массами. Игроки *Halo* предприняли для этого скоординированные действия. Они восприняли 10 миллиардов убитых как символ того, что их сообщество способно на многое, и хотели, чтобы это было нечто большее, чем какие бы то ни было достижения любого другого игрового сообщества. Поэтому все напряженно работали над тем, чтобы каждый из них играл в *Halo* как можно лучше. Геймеры обменивались рекомендациями и стратегиями, а также организовали круглосуточное совместное продвижение кампаний. Они призвали всех зарегистрированных участников онлайн-игры *Halo* внести свой вклад: «Наше дело может стать великим, но для этого нужен ТЫ»<sup>2</sup>. Они воспринимали эту миссию как свой непосредственный долг. В одном игровом блоге появилось такое заявление: «Мы знаем, что сделаем свое дело. А ты?»<sup>3</sup>

Журналист лондонской газеты *Daily Telegraph* Сэм Лит в своей статье о сообществе игры *Halo* отметил: «В последние годы произошел большой сдвиг в том, как мы играем в видеоигры. То, что раньше было уединенным занятием, теперь стало коллективным»<sup>4</sup>. Геймеры все больше и больше играют не только для себя, но и друг ради друга и волнующей возможности стать частью чего-то большего, чем они сами.

В конце концов игроки *Halo* достигли своей цели и наводнили интернет-форумы, чтобы поздравить друг друга и рассказать о своем вкладе в общее дело. «Я тут прикинул: получается, что при моих 32 338 убитых на мою долю приходится 0,00032 процента от 10 миллиардов, — написал один из игроков. — По-моему, я мог бы внести более заметный вклад... ну что же, теперь пусть будет 100 миллиардов!»<sup>5</sup> Такая реакция была типичной: о новой цели



в 100 миллиардов заговорили многие участники форумов, посвященных игре Halo. Обеспечив одно коллективное достижение, геймеры уже были готовы приступить к реализации еще более грандиозного замысла, при этом намеревались привлечь еще больше членов сообщества. Один из геймеров предположил: «Мы сделали это с участием всего нескольких миллионов геймеров. Представьте, что можно сделать, если применить силу шести миллиардов человек!»<sup>6</sup>

Создатель Halo, игровая студия Bungie из Сиэтла, расположенная в Вашингтоне, присоединилась к празднованию. Она опубликовала пресс-релиз и открытое письмо сообществу Halo, особо отметив командную работу, позволившую достичь поставленной цели: «Мы ударили Ковенант в уязвимое место. Заставили их заплатить за то, что они ступили на нашу землю. Мы рады, что ты был на нашей стороне, солдат. Отличная работа! А теперь еще 10 миллиардов!»<sup>7</sup>

Возможно, вы сейчас думаете: «Ну и что? В чем смысл? Ковенанта не существует. Это просто игра. Что особенного игроки *сделали*, что стоило бы праздновать?» С одной стороны, ничего. Уничтожение ковенантов не имеет никакой *ценности*, сколько бы их ни было — один, десять или даже сто миллиардов. Ценность — это показатель значения миссии и ее последствий. А ведь даже самые преданные фанаты Halo знают, что никакого значения спасение человеческой расы от вымышленного вторжения инопланетян не имеет. Нет предотвращения реальной угрозы. Нет спасения жизни реальных людей.

С другой стороны, несмотря на то что уничтожение игровых врагов не имеет ценности, это не значит, что оно лишено *смысла*. Смысл — это осознание причастности к большому, общему, а не личному делу. Он дает нам уверенность в том, что наши поступки имеют значение не только для нашей собственной жизни. То, что наполнено смыслом, важно не только для нас самих или наших друзей и членов семьи, но и для гораздо большей группы: общины, организации, а то и всего человеческого рода. Все мы ищем более глубокий смысл, пытаюсь найти больше способов улучшить общую картину мира, больше вариантов оставить в нем след, больше удивления и восхищения масштабами проектов и общин, частью которых мы являемся.

Как обрести больше смысла в жизни? На самом деле довольно просто. Философы, психологи и духовные лидеры пришли к единому мнению: лучший способ сделать свою жизнь более осмысленной — *связать свои повседневные действия с чем-то большим, чем мы сами*, гораздо большим. Как говорит Мартин Селигман, «собственное “я” — очень плохое место для смысла». Мы не можем *иметь значение* вне широкого социального контекста. «Чем значимее сущность, с которой вы ощущаете единство, — объясняет Селигман, — тем больше смысла вы можете извлечь»<sup>8</sup>.

Именно в этом состоит суть совместной работы в игре Halo 3. Дело не в том, имеет ли ценность уничтожение ковенантов, а в том, что достижение масштабной цели вместе с миллионами единомышленников приносит удовлетворение. Это занятие наполнено смыслом. Когда игроки посвящают себя осуществлению такого замысла, как уничтожить 10 миллиардов ковенантов, они приобщаются к великому делу и вносят в него значительный вклад. В тот день, когда игроки Halo праздновали победу, на популярном игровом сайте Joystiq появилось сообщение: «Теперь мы знаем наверняка. ...Каждый враг, убитый в кампании Halo 3, действительно кое-что *значит*»<sup>9</sup>.

Для поиска *реального* смысла не нужно делать нечто, имеющее *реальную* ценность, — нам просто необходима возможность внести свой вклад. Нужен способ связаться с людьми, которых интересует та же глобальная цель, что и нас, какой бы условной она ни была. И нам нужен повод задуматься о поистине эпическом масштабе наших совместных действий.

Это дает нам шестое решение для исправления разрушенной реальности.

## Решение 6: эпический масштаб

По сравнению с играми реальность заурядна. Игры делают нас частью чего-то большего и придают нашим действиям эпический смысл.

Акцент в этих играх делается на слове «эпический». Такие блокбастеры, как Halo (с бюджетом 30, 40, а то и 50 миллионов долларов), — не просто «нечто большее», их масштаб позволяет им быть *эпическими*.

**Эпичность** — одна из важнейших идей в современной игровой культуре. Этим словом геймеры описывают свой самый запоминающийся и приносящий удовлетворение игровой опыт. Один критик игр пишет: «Halo 3 — эпическая игра. Она расширяет ваши возможности, как никакая другая. В ней нет моментов, а есть события и переживания, берущие за душу и бросающие в дрожь»<sup>10</sup>.

Согласно весьма удачному определению, эпическим называется то, что существенно превосходит обычное по значению, масштабу и интенсивности. Эпическое также означает *героическое*. Видеоигры-блокбастеры обеспечивают сегодня эти условия лучше других сред; эпическое в них проявляется тремя способами:

Во-первых, игры создают *эпический контекст для действия*: коллективные сюжеты, которые помогают нам подключить индивидуальную игру к выполнению грандиозной миссии.

Во-вторых, игры погружают нас в *эпическую среду* — огромное интерактивное пространство, пробуждающее в нас любопытство и изумление.

В-третьих, игры вовлекают нас в *эпические проекты* — совместные действия игроков в массовом масштабе на протяжении многих месяцев или даже лет.

Геймеры обожают эпические игры, и для этого есть причина. Дело не просто в том, что больше значит лучше, просто нечто более масштабное внушает большее благоговение.

**Благоговение** — уникальное чувство. По мнению многих специалистов по позитивной психологии, это самое всепоглощающее и приятное позитивное чувство, которое может испытывать человек. Нейропсихолог Пол Пирсолл называет его «вершиной положительных эмоций»<sup>11</sup>. Мы испытываем благоговение, когда осознаем, что находимся рядом с чем-то более значимым, чем мы сами. Это чувство связано с духовностью, любовью, признательностью и самое важное — со стремлением к служению. В книге *Born to Be Good* («Рожден быть хорошим») Дачер Келтнер пишет: «Суть благоговения — это поиск своего места в более крупной системе. Подавление эгоизма. Включение в социальные коллективы. Трепетное отношение к участию в том ширящемся процессе, который объединяет всех и облагораживает наши жизненные стремления»<sup>12</sup>. Другими словами, благоговение не просто вызывает *приятные ощущения*, оно вдохновляет нас на *добрые дела*.

Без сомнения, именно это чувство испытывает игрок Halo 3, говоря, что от этой игры у него мурашки бегут по телу. Это ощущение — типичный физический симптом благоговения, наряду с ознобом, гусиной кожей и комом в горле. Способность испытывать благоговение, сопровождаемое ознобом, гусиной кожей и комом в горле, служит своего рода эмоциональным радаром для определения значимой деятельности. При этом каждый раз мы понимаем, что нашли вероятный источник смысла, реальную возможность принести пользу, сплотиться, внести вклад в достижение важной цели. В общем, благоговение — это призыв к коллективным действиям.

Стало быть, игроки Halo неслучайно так к ним стремятся. Все это прямое следствие эпической, внушающей благоговение эстетической игры. Лучшие современные гейм-дизайнеры — эксперты по предоставлению людям шанса стать частью большого замысла, и никто не умеет делать это лучше, чем создатели серии игр Halo. В них все, от сюжета, звуковой дорожки до маркетинга и способа организации сетевого сообщества, намеренно устроено так, чтобы игроки чувствовали значение игры. И простой прием, неизменно используемый в Halo, основывается на том, чтобы приобщать человека к чему-то большему.

Давайте подробнее рассмотрим, как это делается в играх Halo.

### **Эпический контекст для героического действия**

Действие происходит через 500 лет, в будущем. Ковенант, враждебный союз инопланетных видов, одержим желанием уничтожить человечество. Вы — Мастер — главный старшина<sup>[18]</sup> Джон 117, или просто Мастер Чиф (или Спартанец 117), в прошлом обычный человек, а теперь суперсолдат, чьи способности усилены биотехнологиями, обеспечивающими вам сверхчеловеческую скорость, силу, интеллект, зрение и рефлексы. Ваша задача — остановить Ковенант и спасти мир.

Это основа истории Halo, и она мало чем отличается от сюжета многих других видеоигр-блокбастеров. Как говорит опытный разработчик игр Трент Полак, «глядя на большинство современных игр, можно подумать, что геймеров интересует исключительно спасение мира». Ему ли не знать? Ведь некоторые из предыдущих игр Полака предлагали

геймерам спасти галактику от злобных инопланетян (Galactic Civilizations II), Вселенную — от злых богов (Demigod) и мир — от мародерствующих титанов (Elemental: War of Magic).

Почему столько игр посвящено спасению мира? В специальной статье об увеличении количества историй «эпического масштаба» в видеоиграх Полак выдвигает предположение: «Игры обеспечивают геймерам эпический масштаб вроде спасения галактики, уничтожения пробудившегося древнего зла или участия в любом другом сценарии грандиозной борьбы добра со злом и тем самым воплощают фантазии игроков о могуществе»<sup>13</sup>.

Я согласна с Полаком, но важно четко себе представлять, какие именно фантазии о могуществе воплощаются в сюжетах историй о спасении мира. Любая видеоигра с использованием мощного оружия, в которой игровой процесс сводится главным образом к стрельбе и взрывам, частично ориентирована на удовлетворение потребности в удовольствии от разрушения, а также на пробуждение позитивных переживаний от контроля над ситуацией<sup>14</sup>. Это относится ко всем шутерам, представленным сегодня на рынке. Однако для получения такого удовольствия нам не нужна эпическая история о спасении мира. Его вполне эффективно обеспечивает простая игра без сюжета, например Breakout компании Atari. Игры с героическим сюжетом призваны помочь игрокам испытать могущество иного рода. Речь идет о способности предпринимать осмысленные действия, имеющие значение в более широком контексте. Сюжет игры и есть более широкий контекст, а действия игрока — то, что имеет значение.

Полак поясняет: «История придает смысл действиям игрока. Мы, дизайнеры, ничего не рассказываем и не показываем, а просто наполняем информацией то, чем занимаются игроки, и совершаемые ими подвиги». Из таких подвигов складывается история игрока, и в итоге именно она представляет собой то, что наделено смыслом.

Не каждая игра пробуждает чувство причастности к общему делу. Для этого требуются два условия. Во-первых, сюжет игры должен выступать в качестве **коллективного контекста** для действий, то есть совместно использоваться всеми, а не быть опытом отдельного игрока. По этой причине эпические игры всегда связаны с крупными игровыми онлайн-сообществами, в которых сотни тысяч геймеров действуют вместе в одном контексте и обсуждают свои действия друг с другом на форумах и вики-сайтах. Во-вторых, все свершения игроков в коллективном контексте должны вызывать ощущение **служения**: усилия одного должны приносить пользу всем. Другими словами, каждый отдельно взятый акт игры должен в итоге стать частью общего дела.

Halo, пожалуй, лучшая в мире игра, которая превращает сюжет в коллективный контекст и уподобляет личные достижения акту служения. Как и многим блокбастерам, серии игр Halo присущи все элементы сетевого сообщества: дискуссионные форумы, вики-сайты и файлообменники (что позволяет игрокам загружать и обмениваться видео лучших игровых моментов). Однако Bungie и Xbox вышли далеко за рамки традиционных инструментов создания контекста, предложив геймерам новые способы следить за размахом коллективных усилий и беспрецедентные возможности для осмысления эпического масштаба своего коллективного служения.

У каждого игрока Halo есть своя история улучшения мира, и она «увечена» в сети в его послужном списке, который в Bungie называется «вся ваша карьера в Halo», — это исчерпывающе полное описание и анализ личного вклада игрока в сообщество Halo и Великую войну. Послужной список хранится на официальном сайте компании Bungie, и просмотреть его может любой игрок. В списке перечислены все пройденные уровни кампаний, медали и достижения. Кроме того, он содержит подробное, поминутное описание всех уровней и миссий, которые вы прошли и выполнили онлайн. Для многих игроков Halo это означает, что тысячи сыгранных за прошедшие шесть лет игр — с момента появления серии игр Halo в сети — собраны в одном месте и идеально задокументированы. И это не только статистика, но и визуализация данных всех возможных видов: интерактивные таблицы, графики, тепловые карты. Все это помогает выявить свои сильные и слабые стороны: наиболее частые ошибки и неизменные победы; оружие, которым вы владеете превосходно или, наоборот, плохо; даже то, какие товарищи по команде помогают вам совершенствоваться, а какие нет.

Благодаря обстоятельному подходу Bungie к сбору и обмену данными все, что вы делаете в Halo, становится частью чего-то большего — многоуровневой истории вашего собственного служения в Великой войне.

Однако это не только ваша личная история, это нечто гораздо большее. Вы участвуете в Великой войне вместе с миллионами других игроков, у которых также есть послужные онлайн-списки. Концепция *служения* играет здесь важнейшую роль. Личный послужной список — не просто профиль, а история вклада игрока в крупную организацию. И название профиля — послужной список — постоянно напоминает об этом. Играя в Halo в сети, подсчитывая убитых и выполняя миссии, вы *вносите свой вклад* в общее дело. Вы активно создаете новые вехи в истории Великой войны<sup>15</sup>.

Все эти моменты сводятся воедино. Миллионы послужных списков в совокупности рассказывают реальную историю Halo, коллективную историю Великой войны. Они объединяют всех геймеров в сообщество людей, сражающихся за общее дело. А беспрецедентный масштаб данных, сбор и обмен которыми осуществляется посредством послужных списков, подчеркивает эпичность коллективной истории.

Недавно компания Bungie объявила, что за последние девять месяцев серверы, где хранятся личные послужные списки, обработали запросы игроков о предоставлении данных в объеме 1,4 квадриллиона байт, что в терминах информатики составляет 1,4 петабайта. Чтобы оценить эту величину, специалисты подсчитали, что объем всех когда-либо написанных человечеством работ на всех языках с начала появления письменности составляет 50 петабайт данных<sup>16</sup>. Игроки Halo еще не достигли такого показателя, но это неплохой старт, учитывая, что они играют вместе в сети всего шесть лет, а это ничтожно мало по сравнению с письменной историей человечества.

Один из лучших примеров создания инновационного коллективного контекста — Музей человечества. Это онлайн-музей, якобы существующий в XXVII веке и посвященный «всем, кто храбро сражался в Великой войне». Разумеется, музей ненастоящий, его придумала маркетинговая группа компании Xbox в рамках создания более содержательного контекста для игры Halo 3. В музее представлена серия видеофильмов, снятых в классическом стиле документальных фильмов Кена Бернса Civil War («Гражданская война»). Это интервью с ветеранами Великой войны и историками, фотографии сражений с Ковенантом — и все они сопровождаются музыкой в стиле церковных гимнов. Один блогер писал: «Видеофильмы в Музее человечества Halo как будто взяты с канала “История”. ...Приятно видеть столь почтительное отношение к истории видеоигры»<sup>17</sup>.

Почтение, или выражение глубочайшего благоговения, уважения, любви и поклонения, мы обычно испытываем по отношению к великим, значимым событиям. Но именно в этом и состоит идея создания Музея человечества — желание отдать дань игрокам Halo за серьезное отношение к любимой игре и вызвать те героические чувства, которые всегда были ее частью.

И эта идея сработала. Видеофильмы Музея человечества вызывают настоящий эмоциональный шок, несмотря на то что, по словам одного геймера, «все это сделано для того, чтобы чтить память никогда не существовавших героев»<sup>18</sup>. Ведущий игровой журналист Брайан Кресенте писал: «От увиденного у меня мурашки побежали по коже»<sup>19</sup>. А на сетевых форумах и в блогах появилось множество комментариев с выражением искренних чувств. Один игрок сформулировал их лучше всего: «Очень трогательно. Из вымысла сделали нечто реальное»<sup>20</sup>.

Дело не в том, что музей — весьма правдоподобный артефакт из будущего, весьма правдоподобны *эмоции*, которые он вызывает. Это место для размышлений об огромном опыте игры в Halo: годы службы, миллионы игроков, ненастоящая Великая война, но заставляющая испытывать благоговение при мысли о масштабе усилий ее участников. Один игрок сделал вывод: «Halo доказывает, что можно создать шутер с действительно значимым сюжетом. Эта игра увлекает и заставляет чувствовать себя частью чего-то большего»<sup>21</sup>.

Halo — не просто масштабнейший сюжет, но и такая же среда. И это подводит нас к следующей стратегии приобщения игроков к чему-то большему — формированию эпической среды, или пространства с ярко выраженным эффектом погружения, которое устроено так, чтобы пробуждать в нас самое лучшее.

## **Эпическая среда, или Как создать лучшее пространство**

Эпическая среда — это пространство, которое в силу своего огромного масштаба пробуждает глубокое чувство благоговения и изумления. Найдется немало примеров естественной эпической среды: Эверест, Большой каньон, водопад Виктория, Большой Барьерный риф и другие. Все эти

места вынуждают нас преклонить голову: они напоминают нам о силе и величии природы и заставляют чувствовать себя песчинкой в сравнении с ней.

*Искусственно созданная* эпическая среда отличается от подобных мест: это не творение природы, а проявление дизайнерской и инженерной мысли. Это достижение *человека*, внушающее смирение и вдохновляющее одновременно. Оно показывает, насколько слабы мы порознь и какую огромную силу обретаем, объединившись. Искусственно созданная эпическая среда, как Великая китайская стена, Тадж-Махал или Мачу-Пикчу, — результат чрезвычайно масштабного сотрудничества и свидетельство того, что вместе люди способны создавать нечто поистине феноменальное.

Halo 3, несомненно, именно такая среда. Игра состоит из тридцати четырех различных игровых сред, охватывающих более двухсот тысяч световых лет виртуального пространства. Переходя с одного уровня на другой, вы можете попасть из густонаселенного рыночного города Вои в Кении на пустынную планету Арк, находящуюся далеко за пределами нашей родной Галактики Млечный Путь.

Дело не только в масштабности игрового поля Halo, но и в разнообразии и степени визуализации игровых сред. Сэм Лит отмечает: «Разработка Halo 3 — творение электронной инженерии, сопоставимое со строительством средневекового собора». Компании Bungie понадобилось три года на возведение игрового «собора» с помощью команды из более чем 250 художников, дизайнеров, писателей, программистов и инженеров. Лит продолжает: «Чтобы получить представление о масштабе и сложности задачи, достаточно проанализировать звуковые эффекты. Игра содержит 54 тысячи аудиозаписей и 40 тысяч строк диалога. Одних только вариантов звучания шагов — 2700 в зависимости от того, чья нога на что наступает»<sup>22</sup>.

И мурашки по коже у игроков Halo вызывает именно беспрецедентное достижение, в которое превратилась эта игра благодаря объединению компьютерного дизайна и проектирования. Геймеры восторгаются не столько самой средой, сколько трудом, самоотдачей и видением, понадобившимися для ее формирования. В этом смысле игроки Halo приобщаются к давней традиции человеческой культуры — испытывать благоговение, изумление и благодарность по отношению к создателям эпической среды.

**ПЕРВЫЕ ОБЪЕКТЫ**, представляющие собой эпическую среду, были построены более одиннадцати тысяч лет назад, в период неолита, или нового каменного века. Другими словами, за шесть тысяч лет до появления письменности люди уже возводили физические объекты, внушающие благоговение и побуждающие к сотрудничеству.

Самый древний пример искусственно созданной эпической среды — Гебекли-Тепе. Считается, что этот комплекс, обнаруженный менее двух десятков лет назад на юго-востоке Турции, создан на целых шесть тысяч лет раньше Стоунхенджа. Гебекли-Тепе — сооружение площадью около сотни тысяч квадратных метров, в состав которого входит минимум двадцать каменных колец диаметром от десяти до тридцати метров, состоящих из монолитных каменных колонн высотой три метра. По сравнению с другими каменными зданиями, гробницами и храмами того же периода и местоположения, масштаб этого комплекса огромный: он гораздо крупнее, выше и внушительнее, чем все виденное археологами до его находки. Один археолог, работавший на раскопках, сказал, что это «беспрецедентное культовое сооружение — первый «собор на холме», созданный человечеством»<sup>23</sup>.

Впрочем, дело не только в масштабе сооружения, но и в его спиралевидной конструкции. Гебекли-Тепе представляет собой замысловатую группу коридоров, ведущих посетителя во тьме к крестообразному внутреннему святилищу — почти как лабиринт. Складывается впечатление, что это специально сделано для того, чтобы вызывать интерес и любопытство наряду с чем-то вроде трепетного изумления. Что скрывается за следующим углом? Куда приведет этот путь? Гостю комплекса нужно держаться поближе к другим в поисках поддержки, осторожно продвигаясь во тьме.

И Гебекли-Тепе не единственный пример. Исследователи обнаружили, что эпические каменные храмы были распространены в эпоху неолита. В августе 2009 года археологи, работавшие в Шотландии, раскопали руины каменного сооружения площадью около 500 квадратных метров с потолками примерно шестиметровой высоты и стенами толщиной почти пять метров. Конструкция тоже напоминала лабиринт и возводилась в новом каменном веке<sup>24</sup>. «Строение такого масштаба и сложности было возведено для того, чтобы вызывать благоговение

у людей, увидевших это место», — сказал руководитель археологических раскопок Ник Кард журналистам после того, как древний храм был раскопан.

Отыскав подобные сооружения в разных уголках планеты, археологи выдвинули поразительную гипотезу: все эти каменные строения выполняли одну важную функцию в человеческой цивилизации. Они вдохновляли и побуждали общество к взаимодействию, и это полностью изменило цивилизацию в том виде, в каком она тогда существовала. В обстоятельном докладе о храмах эпохи неолита, опубликованном в журнале *Smithsonian*, Эндрю Карри написал:

Ученые долгое время считали, что только после того, как люди стали заниматься земледелием и вести оседлый образ жизни, у них появилось время, организация и ресурсы для строительства храмов и поддержки сложных социальных структур. Но... [возможно] все было наоборот: масштабные скоординированные усилия, направленные на строительство этих громадных сооружений, буквально заложили основу для развития сложных обществ<sup>25</sup>.

В своей статье Карри цитирует одного ученого: «Можно привести веские аргументы в доказательство того, что эти сооружения — истинная колыбель сложных обществ в эпоху неолита»<sup>26</sup>.

Неудивительно, что сегодня эпическая среда также способствует коллективным усилиям, вот уже 11 тысяч лет вдохновляя людей вместе трудиться над созданием удивительных вещей.

**ИТАК, ВИДЕОИГРЫ** не изобретали эпическую среду. Они унаследовали традиции от наших далеких предков. Но все же ежедневно они делают ее более доступной для огромного числа людей.

По словам археологов, верующим приходилось преодолевать сотни километров пешком, чтобы добраться до Гебекли-Тепе, и они могли посетить его только один раз в жизни. Сегодня же мы без труда можем погрузиться в эпическую среду, когда захотим. Вместо того чтобы совершать пешее путешествие на большое расстояние ради посещения храма, мы можем мгновенно перенестись туда из любой точки мира, просто загрузив видеоигру-блокбастер.

Несмотря на то что опыт пребывания в эпической игровой среде не вполне реален, в одном очень важном смысле он все-таки такой. В наше время проектирование виртуальной среды представляет собой невероятное совместное достижение. Для воплощения виртуальных миров требуются огромные скоординированные коллективные усилия (годы постоянной кропотливой работы сотен художников и программистов), поэтому, когда геймер впервые попадает в среду одной из массовых онлайн-игр, он испытывает настоящее благоговение перед способностью обычных людей объединяться ради создания подобных шедевров.

Между тем разработчики видеоигр улучшили эстетику искусственной эпической среды еще одним важным способом: добавили внушающий благоговение звук. Саундтрек — не просто часть фона игры, но важнейший элемент игрового опыта, особенно в Halo. Чего стоит ее знаменитое звуковое сопровождение, от которого по коже бегает мурашки. Саундтрек игры Halo 3 включает в себя такие композиции, как *Honorable Intentions* («Благородные замыслы»), *This Is the Hour* («Пробил час») и *Never Forget* («Вечная память»). Пожалуй, моя любимая — *Ambient Wonder* («Чудо вокруг»); ее название прекрасно иллюстрирует предназначение эпической среды — формирование пространства, которое полностью захватывает и поглощает игрока, заставляя его испытывать благоговение и изумление.

Звукорежиссер Halo Мартин О’Доннелл так описывает свою цель при создании музыки к игре: «Музыка должна придавать визуальным эффектам ощущение значимости, убедительности и “древности”». Звуковое сопровождение Halo включает григорианское пение, струнный оркестр, ударные инструменты и музыку каввали (суфийский религиозный стиль музыки, предназначенный для введения слушателя в состояние экстаза)<sup>27</sup>. Это вневременные музыкальные техники для пробуждения в нас эпических эмоций, все чаще используемые в видеоиграх. Как объясняет игрок Halo, «под влиянием великой видеоигры волосы встают дыбом. Тело покрывается гусиной кожей. В животе начинает покалывать. Это происходит со мной каждый раз, когда я слышу саундтрек Halo»<sup>28</sup>.

**ТАК ЧТО ЖЕ** образуют все эти невероятные элементы визуальной и звуковой среды? Эпические проекты, совместные усилия, направленные на рассказывание историй и выполнение грандиозных миссий.

Эпическая среда вдохновляет нас на реализацию эпических проектов, поскольку наглядно демонстрирует, на что способны люди, работающие в команде. На самом деле такая

среда *расширяет* наше представление о человеческих возможностях, поэтому ее исследование вызывает эмоции, которые приводят к самому широкому сотрудничеству, что уже само по себе достижение эпического масштаба.

Игровой журналист Маргарет Робертсон рассуждает: «Пространство игры Halo всегда было тем местом, где мне хорошо. Не в том смысле, какой вкладывает в эти слова Джеймс Браун[19]. Я имею в виду, что в этом месте я чувствую себя добродетельной. ...[Это] пробуждает чувство чести и долга, и вы кажетесь себе лучше, чем, возможно, вы есть. ...Какой смысл идти в лучшее место, если не собираешься становиться лучше?»<sup>29</sup>

## Эпические проекты

Безусловно, 10 миллиардов мертвых врагов — значимое достижение сообщества, однако игроки Halo больше времени уделили работе над двумя эпическими проектами, основанными на коллективном накоплении знаний, а не на борьбе с противником. Первый — это описание мира Halo на вики-сайтах и дискуссионных форумах, а второй направлен на развитие коллективной способности участников игры сражаться с Ковенантом и лучше играть друг с другом. Оба проекта осуществляются главным образом на дискуссионных форумах и вики-сайтах.

Чтобы вы могли получить представление о размахе коллективных усилий по описанию мира Halo и повышению способностей игроков, скажу, что они написали более 21 миллиона сообщений только на официальных форумах Bungie. Между тем на крупнейшем вики-сайте, посвященном Halo, размещено почти шесть тысяч различных статей, написанных и отредактированных полутора миллионами зарегистрированных пользователей.

Игроки Halo делятся знаниями, что позволяет им совершенствоваться в игре. Вики-сайт Halopedia помогает им создавать эпическую сагу серии игр Halo, а сайт Halowiki, который называет себя близнецом Halopedia, сосредоточен исключительно на стратегии и методах многопользовательской игры. В его заявлении о ценностях задается тон для эпического обмена знаниями.

Сайт Halowiki.net служит одной цели — помогать игрокам с разным уровнем навыков развивать их и (или) получать еще большее удовольствие от игры в Halo 3 онлайн. Поделитесь своими знаниями. Пусть другие игроки тоже поделятся с вами. Мы должны убедить даже самых опытных игроков делиться знаниями. В итоге все мы улучшим свои навыки и нам будет интересно вместе играть. Давайте попытаемся достичь предела своих возможностей!<sup>30</sup>

Контент Halowiki столь же ошеломляющий, как и у сайта-близнеца. В одном только алфавитном каталоге, находящемся в разделе советов, содержится более чем 150 категорий рекомендаций, от «Плохие привычки, которых следует избегать в командных играх» и «Рекомендации по коммуникации» до «Как эффективно использовать боевые машины» и «Последние рекомендации на случай, когда все остальное не помогает». Каждая категория включает сотни конкретных советов, предоставленных различными игроками. В разделе стратегий размещены более сложные рекомендации, которые разбиты примерно на сто категорий, от «Владение оружием ближнего действия» и «Использование древних практик: советы из “Искусства войны” Сунь-Цзы» до одной из моих любимых — «Как перепрограммировать свой мозг, чтобы не бояться погибнуть во время игры». В общей сложности на сайте Halowiki свыше тысячи разделов, которые содержат знания игроков, составляющие коллективный интеллектуальный ресурс. По большому счету, с точки зрения членов сообщества Halo, этот ресурс служит более масштабной цели, чем просто повышение квалификации игроков. Размещение определенного фрагмента знаний на вики-сайте подтверждает тот факт, что вы знаете хотя бы одну вещь, имеющую значение для миллионов людей. Это может быть какая-то мелочь о Halo, хотя вряд ли можно считать мелочью то позитивное чувство, которое вы испытываете, внося свой вклад, ведь его по достоинству могут оценить миллионы людей.

**HALO УПОРНО** раздвигает границы эпического гейм-дизайна вот уже больше десяти лет: первая игра серии вышла в 2001 году. Однако множество других онлайн-игр тоже вносят вклад в обеспечение геймеров новыми способами стать частью чего-то большего. Один из самых интересных экспериментов в области эпического гейм-дизайна — проект под названием «Показательный турнир сезона» (Season Showdown), разработанный компанией EA Sports для своей чрезвычайно популярной серии игр NCAA Football. Season Showdown — первая



значительная попытка в жанре спортивных видеоигр (а это чрезвычайно успешный жанр, на который приходится 15 процентов от общего объема продаж всех игр), направленная на создание того эпического эмоционального вознаграждения, которое больше ассоциируется с такими играми по спасению мира, как Halo.

«Каждый матч имеет значение» — таков рекламный слоган игры NCAA Football 10. Разумеется, тут же возникает вопрос: значение для чего? Короткий ответ: каждый матч учитывается в национальном чемпионате. Это не реальный национальный чемпионат, но и не полностью виртуальный.

Первое, что вы делаете, регистрируясь для участия в игре NCAA Football 10 в сети, — даете клятву верности команде. Вы можете выбрать любую из 120 реальных университетских команд, представленных в игре, от команды Университета штата Огайо, Нотр-Дама или Стэнфорда до команды Университета штата Флорида, команды военной академии Вест-Пойнт или Университета Южной Калифорнии. (Я выбрала команду своего родного Калифорнийского университета.) На протяжении остальной части футбольного сезона каждое очко, заработанное вами во время онлайн-игры, прибавляется к счету команды. Результаты команд подсчитываются каждую неделю, чтобы определить сильнейшую команду в чемпионате.

Матчи между виртуальными командами проходят по тому же расписанию, что и между реальными. Так, на той неделе, когда играют настоящие команды Университета штата Орегон и Стэнфорда, их поклонники проводят в сети пять матчей. Команда, победившая в трех из пяти матчей, становится онлайн-победителем независимо от того, какая команда побеждает в реальном мире. В онлайн-игре это приводит к множеству неожиданных результатов, поскольку поклонники команд-аутсайдеров активно пытаются возместить проигрыши в реальном мире победами в виртуальном.

В конце года самые результативные онлайн-команды проводят свои чемпионаты конференций[20]. Финальная видеоигра национального чемпионата NCAA Football 10 проходит на той же неделе, что и финальный матч настоящего национального чемпионата. По словам представителей EA Sports, «победителями национального чемпионата станут самые рьяные болельщики, играющие в NCAA 10».

Все это и делает каждую игру NCAA Football 10 более значимой по сравнению с другими спортивными видеоиграми. Вы играете не просто для собственного удовольствия — вы играете публично ради оказания поддержки любимой команде в рамках коллективного действия всех болельщиков.

Новизна подхода, применяемого в NCAA Football 10, состоит в том, что происходящие в реальности события используются для придания значимости тому, что происходит внутри игры. В ней задействована вымышленная лига, но она облачена в реальность. Для того чтобы приобщить игроков к эпической истории, не нужно изобретать контекст с нуля. NCAA Football 10, например, использует существующие истории и традиции студенческого американского футбола, а также сообщества болельщиков различных команд, чтобы обеспечить наполненный смыслом социальный контекст. Эта игра кажется эпической, потому что напрямую связывает болельщиков с крупнейшей организацией, к которой они испытывают глубокие чувства, хоть и не могут принимать непосредственного участия в ее деятельности.

Как бы ни было интересно болеть за любимые команды, в выполнении задач, побуждающих нас действовать на пределе возможностей, больше смысла — и это очень важно. В NCAA Football 10 вы играете не просто *как* любимая университетская команда, вы играете *ради помощи* любимой университетской команде. Вы активно вносите вклад в укрепление ее репутации, а EA Sports дает вашим действиям количественную оценку и наделяет смыслом. По словам одного блогера, «каждая ваша игра помогает вашей университетской команде»<sup>31</sup>. Смысл — в служении общему делу, важному для вас.

**ЙОХАН ХЕЙЗИНГА**, крупнейший философ XX века, изучавший роль игры в жизни человека, сказал: «Всякая игра что-то значит»<sup>32</sup>. Сегодня благодаря увеличению масштаба игровых миров и достижениям в области дизайна коллективных игр геймплей нередко значит нечто *большее*. Разработчики игр оттачивают свое мастерство в создании впечатляющих контекстов для коллективных усилий и героического служения. В итоге игровые сообщества сильнее, чем раньше, привержены постановке чрезвычайно масштабных целей и обретению эпического смысла.

Когда повседневная работа кажется малозначимой или не удается служить общему делу непосредственно, игры могут удовлетворить нашу потребность в этом. Играя в эпические игры, мы развиваем свою способность показать себя с наилучшей стороны и участвовать в чем-то большем, чем мы сами.

Ранее в этой книге я процитировала одного игрока Halo, который сказал: «Представьте, что мы могли бы сделать, если бы использовали силу шести миллиардов человек!»

Безусловно, в мире недостаточно консолей Xbox, чтобы осуществить это. И далеко не все могут себе их позволить. Но это помогает провести интересный мысленный эксперимент: что *можно было бы* сделать в такой игре, как Halo, если бы в нее сыграло все человечество?

С одной стороны, идея настолько абсурдна, что ее не стоит даже рассматривать. Какой смысл в том, чтобы все шесть миллиардов вели вымышленную войну? С другой — вы можете себе представить, что бы это значило, если бы все шесть миллиардов землян сражались в вымышленной войне *на одной стороне*? На мой взгляд, очевидно, что такие усилия имели бы реальный смысл, даже не имея реальной ценности. Если бы внимание целой планеты сосредоточилось на одной цели, пусть всего на один день, это действительно внушило благоговение. Человечество испытало бы крупнейшее коллективное переживание за всю свою историю, у всей планеты побежали бы мурашки по коже. Вот *это и есть* тот эпический масштаб, о котором геймеры способны размышлять, — тот эпический масштаб, над которым геймеры готовы работать.

Геймеры могут представить, как шесть миллиардов человек объединяются, чтобы сразиться с вымышленным врагом и испытать в итоге истинное благоговение и изумление. Они готовы вместе выполнять огромный объем работы, направленной на достижение эпических целей, ради того волнующего удовольствия, которое им это доставляет. И чем сильнее вся планета стремится к такому счастью, тем выше вероятность того, что мы ее спасем — не от вымышленных инопланетных рас, а от апатии и утраченного потенциала.

Джин Твендж, профессор психологии и автор книги Generation Me («Поколение “я”»), убедительно доказывает, что самые молодые представители нынешнего поколения, особенно родившиеся после 1980 года, «более несчастны, чем их предшественники». Почему? Из-за присущего нашей культуре чрезмерного акцентирования важности самооценки и самореализации. Но, по мнению многих психологов, философов и духовных лидеров, истинная самореализация рождается из выполнения обязательств перед другими людьми. Мы стремимся к уважению со стороны окружающих, но не за то, кто мы такие, а за то, что мы сделали действительно нечто значимое.

Исследования Твендж показывают, что чем больше мы фокусируемся на себе и избегаем обязательств перед другими, тем сильнее страдаем от тревоги и депрессии. Но это не останавливает нас от дальнейших попыток искать счастье в одиночку. Мы ошибочно полагаем, что, поставив себя на первое место, в конечном счете получим то, что хотим. На самом деле истинное счастье приходит не тогда, когда думаешь о себе *больше*, а, наоборот, когда думаешь о себе *меньше*, — словом, когда видишь, какую, пусть даже маленькую, роль играешь в чем-то большем и более важном, чем личные потребности.

Участие в любом коллективном деле и благоговение помогают нам раскрыть свой потенциал, наполнить жизнь смыслом и оставить значимый след в мире. Даже если этот мир виртуальный, мы все равно узнаем, какие чувства вызывает служение общему делу. Мы учим свой разум и тело ценить эпический смысл как эмоциональное вознаграждение. А как показывают последние исследования, чем больше мы наслаждаемся таким вознаграждением в игровых мирах, тем выше вероятность, что мы будем стремиться к нему и в реальной жизни.

В 2009 году группа исследователей из восьми университетов США, Японии, Сингапура и Малайзии провела три научных исследования, в рамках которых изучалась зависимость между количеством времени, потраченного на игры, требующие от игроков оказывать помощь другим игрокам, и готовностью игроков помогать людям в реальной жизни. Одно исследование сосредоточилось на изучении поведения детей в возрасте до тринадцати лет, второе — на подростках, а третье — на студентах. Всего в исследованиях участвовало более трех тысяч молодых геймеров. После анализа результатов всех трех исследований был сделан один вывод: молодые люди, которые тратят больше времени на игры, где им приходится помогать друг другу,

в гораздо большей степени готовы помогать друзьям, членам семьи, соседям и даже незнакомцам в обычной жизни<sup>33</sup>.

Хотя в исследованиях не рассматривались конкретно эпические игры, основные выводы верны и в их контексте. Один из соавторов исследований, профессор коммуникации и психологии Института социальных исследований Мичиганского университета Брэд Бушмен говорит: «Эти выводы свидетельствуют о стремительном росте просоциального гейминга и поведения, которые характеризуются готовностью помогать другим»<sup>34</sup>. Иными словами, чем больше мы помогаем друг другу в играх, тем больше будем это делать и в реальной жизни. Таким образом, есть все основания полагать, что чем больше мы учимся наслаждаться эпическими делами в игровых мирах, тем с большей вероятностью внесем свой вклад в эпические усилия в реальном мире.

**ПСИХОЛОГ АБРАХАМ МАСЛОУ** сказал: «Умение распознать собственные потребности, понять, что вам нужно на самом деле, — само по себе огромное психологическое достижение»<sup>35</sup>. Однако лучшие современные игры дают нам в руки мощный инструмент для самопознания именно такого рода. Игры показывают, чего мы хотим от жизни: работы, приносящей удовлетворение, большей надежды на успех, более прочных социальных связей и причастности к чему-то большему, чем мы сами. Благодаря играм, которые помогают нам ежедневно удовлетворять эти четыре потребности, у нас есть неограниченный потенциал с точки зрения повышения качества жизни. А играя в такие игры с друзьями, членами семьи и соседями, мы можем сделать более яркой жизнь небезразличных нам людей.

Таким образом, игры помогают понять, что делает нас по-настоящему счастливыми и как стать лучше. Но применимы ли эти знания в реальном мире?

Частично удовлетворяя четыре важные человеческие потребности, а также предоставляя надежный источник потока и *flow*, игровая индустрия много сделала для повышения уровня счастья и эмоциональной устойчивости — но только до некоторого предела. Мы еще не научились наслаждаться реальной жизнью, вместо этого последние тридцать пять лет мы учились получать удовольствие от *игровой жизни*.

Вместо того чтобы исправлять реальность, мы просто создаем все больше и больше привлекательных альтернатив скуке, тревоге, отчужденности и бессмысленности, с которыми часто сталкиваемся в повседневности. Давно пора начать применять уроки игр к построению собственной жизни. Нам необходимо разработать альтернативные реальности — новые, более игровые способы взаимодействия с физическим миром и проживания нашей жизни.

К счастью, проект по созданию альтернативных реальностей уже осуществляется.

## ЧАСТЬ II

### Формирование новой реальности

Вся жизнь — эксперимент. Чем больше экспериментов вы проведете, тем лучше.

Ральф Уолдо Эмерсон

#### Глава 7

#### Преимущества игр в альтернативной реальности

Переступая порог своей квартиры, я каждый раз попадаю в альтернативную реальность. Она выглядит и функционирует точно так же, как обычная, но есть одно важное исключение: когда я хочу убрать в ванной, мне приходится прибегать к *настоящим* хитростям.

Если мой муж Кияш думает, что я собираюсь навести порядок в ванной в субботу утром, он просыпается пораньше, на цыпочках выходит из спальни и тихо делает это, пока я сплю. Но поскольку я живу в этой альтернативной реальности достаточно долго, мне удалось разработать эффективную контрстратегию: я убираю в ванной в разное время посреди недели, когда муж ожидает этого меньше всего. Чем более случаен мой выбор, тем выше вероятность, что я выполню работу по дому раньше мужа. Но что, если моя стратегия утратит эффективность? Тогда я, наверное, попытаюсь спрятать щетку для чистки унитаза.

Почему мы с мужем соперничаем за выполнение грязной работы? Потому что играем в бесплатную онлайн-игру *Chore Wars*. И так уж получилось, что уборка нашего реального королевства туалетных пятен стоит больше очков опыта, чем любая другая работа по дому

в Стране ниндзя 41-го этажа — именно так мы называли свою квартиру в этой игре. (Мы живем на сорок первом этаже, а мой муж увлекается *ниндзюцу*.)

## Игра Chore Wars

Chore Wars — это игра в альтернативной реальности (alternate reality game, ARG), в которую играют в реальной жизни, а не в виртуальной среде, чтобы получить от нее больше удовольствия. По сути, Chore Wars — упрощенная версия World of Warcraft, за исключением одного важного момента: все онлайн-квесты соответствуют реальным задачам по уборке дома, а вместо игры с незнакомцами или друзьями, живущими далеко, в сети вы играете с соседями по комнате, членами семьи или сослуживцами. Кеван Дэвис, британский разработчик экспериментальных видеоигр, создавший Chore Wars в 2007 году, называет ее «системой управления работой по дому»<sup>1</sup>. Цель игры — помочь вам следить за тем, какой объем работы по дому выполняют люди, и вдохновлять всех делать больше такой работы, причем с радостью, а не обреченностью.

Для того чтобы играть в Chore Wars, сначала нужно собрать «группу искателей приключений» из соседей, членов семьи или коллег, то есть уговорить их зарегистрироваться на сайте игры, где вы все вместе дадите имя своему королевству и создадите аватаров, которые будут представлять вас в игре. Каждый владелец аватара имеет право участвовать в любом из специальных «приключений», которые вы создаете в базе данных игры. В моем доме это разгрузка посудомоечной машины и приготовление утреннего кофе. Поскольку это ролевая игра, рекомендуется давать приключениям причудливые названия — например, в Стране ниндзя 41-го этажа вычесывание шотландской овчарки обозначено как «спасение девы-собаки в беде от комков и линьки», а стирка — «закливание на чистую одежду».

Всякий раз, выполнив одно из домашних дел, вы заходите в игру, чтобы сообщить о своих успехах. Каждый вид работ по дому обеспечивает определенное количество очков опыта, виртуального золота, драгоценностей, усилений для аватара или очков, повышающих ваши виртуальные навыки и способности, — плюс десять очков за ловкость, если вы протрете пыль, ничего не опрокинув, и еще десять очков за выносливость, если рассортируете мусор на три вида для утилизации. А поскольку вам необходимо разработать все эти приключения с нуля, вы можете продумать систему вознаграждений в игре так, чтобы сделать наименее популярные работы по дому более привлекательными. В моей квартире решающее сражение разгорается вокруг уборки ванной, ведь это стоит целую сотню очков опыта (XP[21]).

Чем больше домашней работы вы выполняете, тем больше очков опыта и виртуального золота получаете и тем быстрее повышаете уровень способностей своего онлайн-аватара. Однако Chore Wars — это не только совершенствование аватара, в ней можно получить и реальное вознаграждение. Инструкции к игре стимулируют изобретать креативные способы использования виртуального золота в реальной жизни. Вы можете обменять его на карманные деньги, если играете с детьми, или на выпивку, если играете с соседями по комнате, или на кофе, если играете с коллегами. У нас с мужем один автомобиль, поэтому мы тратим свое золото на получение права выбирать музыку во время очередной совместной поездки.

За девять месяцев игры в Chore Wars мой муж заработал больше очков опыта, чем я, и это приносит мне даже большее удовлетворение, чем все способности моего аватара, накопленное золото и музыкальные привилегии вместе взятые. Статистика аватара не лжет: почти целый год Кияш определенно прилагает больше усилий для поддержания порядка в квартире, чем я. Получается, в этой игре выигрываешь, даже проиграв. Кияш доволен тем, что он лучший ниндзя сорок первого этажа, а я наслаждаюсь возможностью меньше суетиться по дому — по крайней мере, до тех пор, пока мой дух соперничества снова не даст о себе знать. Я уже не говорю о том, что когда речь заходит о хозяйственных заботах, лучше быть «сообщниками», а не ворчать друг на друга. А бонусом выступает то, что наш дом теперь чист как никогда. Игра Chore Wars превратила занятие, которое мы оба не жалуем, в креативное и веселое времяпрепровождение. Она изменила к лучшему нашу реальность выполнения домашних дел. И мы не одни такие. Chore Wars — одна из самых любимых, хоть и малоизвестных загадок в интернете, получившая много отзывов.

Одна мама из Техаса так описывает типичный опыт игры в Chore Wars: «У нас трое детей в возрасте девяти, восьми и семи лет. Как-то раз, усадив ребят за стол, я показала им персонажей

и приключения, и они буквально вскочили и побежали выполнять свои задания. Никогда не видела, чтобы мой восьмилетний сын застилал постель! А когда муж очистил мини-духовку, я едва не упала в обморок».

Подобный опыт переживают и дети, и люди старше двадцати лет. Вот что рассказывает другой игрок: «Я живу в Лондоне, в доме вместе с еще одной девушкой и шестью парнями. Обычно убирала только я, и это понемногу сводило меня с ума. Вчера вечером я создала для нас аккаунт и придумала несколько “приключений”, а когда проснулась сегодня утром, *все в доме занимались уборкой*. Честно говоря, я не поверила своим глазам. Оказывается, нужно было всего лишь устроить соревнование! Теперь парни одержимо пытаются опередить друг друга»<sup>2</sup>.

И как игре Chore Wars это удастся?

Обычно все считают работу по дому вынужденной необходимостью: либо кто-то заставляет нас ее выполнять, либо мы делаем это в экстренных случаях. Поэтому-то ее и называют рутинной: она часто сводится к выполнению неприятных задач. Chore Wars внушает нам мысль, что мы *хотим* все это делать. Блестящий прием!

И самое важное, игра вводит в формулу выполнения работы по дому *осмысленный выбор*. Когда вы формируете группу, ваша первая задача — создать очень много приключений на выбор. Ни за одним игроком не закрепляется то или иное задание. Игроки выбирают его сами. Ощущение добровольного участия в домашних делах еще больше усиливает рекомендация применять при выборе приключений определенную стратегию. Выбрать максимальное количество видов домашней работы, которые можно легко и быстро переделать, чтобы получить как можно больше очков опыта, или лучше предпочесть более трудную и серьезную работу, помешав остальным игрокам получить золото?

Безусловно, не существует хороших необязательных препятствий без произвольных ограничений. И здесь для продвинутых игроков Chore Wars начинается самое интересное. Вы можете усложнить задачу получения очков опыта и золота, включив новые правила в любое приключение. Например, установив временные рамки для цели: количество очков опыта будет удвоено, если вы развесите выстиранное белье меньше чем за пять минут. Или можно добавить требование о незаметном выполнении задания — скажем, вынести мусор так, чтобы тебя никто не видел. Можно просто ввести абсурдные ограничения, например выполнить эту работу, распевая песню или передвигаясь спиной вперед.

Все это звучит нелепо: с какой стати усложнение работы сделает ее более забавной? Но, как и во многих играх, чем интереснее ограничения, тем больше мы наслаждаемся игрой. Система управления Chore Wars позволяет игрокам придумывать и тестировать новые способы выполнения самых обычных дел. Как мы уже говорили, работа по дому — по определению рутина, но она не должна быть такой. Занимаясь такими обыденными вещами, как уборка, в игровом формате, можно испытать чувство гордости просто потому, что это делает подобную работу более интересной и требует от нас творческого подхода к ее выполнению.

В реальной жизни мы можем наблюдать видимые результаты, скажем сверкающую кухню или порядок в гараже. Этот вариант обратной связи, безусловно, приносит удовлетворение. Но игра Chore Wars искусно дополняет ее более насыщенной обратной связью в виде совершенствования аватара. Как известно всем участникам ролевых онлайн-игр, повышение уровня — это разновидность обратной связи, которая приносит наибольшее удовлетворение. Возможность наблюдать за тем, как с каждой выполненной задачей ваш аватар становится сильнее и искуснее, позволяет получать от работы по дому такое удовольствие, какого не обеспечивает созерцание тщательно убранной комнаты. Вы не просто выполняете эту работу для кого-то другого, а развиваете свои сильные качества.

Главное, что вы сами постоянно становитесь лучше. Даже несмотря на то что белье снова загрязнилось, а пыль пробралась в дом, ваш аватар по-прежнему сильный, умный и проворный. Таким образом, игра Chore Wars блестяще трансформирует самые деморализующие аспекты рутинных домашних дел. Результаты хорошо выполненной работы по дому могут исчезнуть почти сразу же, но никто не отнимет у вас заработанные очки опыта.

Успех всегда радует больше, если он достигнут в многопользовательском контексте, — и это тоже один из элементов удачного замысла Chore Wars. Игра связывает все мои действия с широким социальным опытом: я никогда не выполняю только «свои» обязанности по дому, я играю и соревнуюсь с другими игроками. У меня есть возможность сравнить свои результаты с

их результатами, а также проанализировать возможности аватаров, чтобы узнать, что делает меня уникальной. Между тем, работая, я думаю о той положительной социальной обратной связи, которую получу в комментариях к моему приключению, будь то дружеское поддразнивание соперника или изумленные восклицания «Боже мой!» в ответ на выполнение архисложной задачи.

Chore Wars не та игра, в которую хотелось бы играть вечно. По мере освоения она вас увлекает все меньше. Но даже если через несколько недель или месяцев интерес членов семьи к ней угаснет, главная цель будет достигнута: игроки получают весьма запоминающийся положительный опыт совместного ведения домашних дел, а это непременно изменит на какое-то время их мысли и подход к домашним хлопотам.

Итак, игра Chore Wars добивается, казалось бы, невозможного: превращает рутинную работу по дому в коллективное приключение, обеспечивая необязательные препятствия и внедряя стимулирующую систему обратной связи. И это идеальный пример следующего решения для исправления реальности.

## Решение 7: искреннее участие

По сравнению с играми реальность труднодоступна. Игры мотивируют нас в полной мере отдаваться тому, что мы делаем.

Принимать в чем-то искреннее участие означает *быть мотивированным, целеустремленным, глубоко заинтересованным и исполненным энтузиазма*.

Если мы вынуждены что-то делать или делаем это без особого энтузиазма, значит, на самом деле мы в этом не участвуем.

Если нам все равно, как все получится, значит, фактически мы в этом не участвуем.

Если мы пассивно ждем, когда все закончится, значит, фактически мы в этом не участвуем.

Чем меньше мы погружаемся в повседневную жизнь, тем меньше у нас шансов быть счастливыми. Все просто: эмоциональное и социальное вознаграждение, к которому мы стремимся, требует активного, увлеченного, мотивированного участия. А помогать игрокам принять полноценное участие в происходящем, вместо того чтобы избегать или просто переживать его, *и есть* отличительный признак проектов игр в альтернативной реальности, которым посвящена эта и три следующие главы книги.

Не только вам одним может быть неизвестен термин «альтернативная реальность», пока это все еще сугубо экспериментальная область. Термин «игра в альтернативной реальности» (ARG) используется в технологической индустрии с 2002 года, однако многие геймеры и разработчики игр — не говоря уже о людях, не имеющих отношения к игровому миру, — до сих пор мало что об этом знают.

По мере того как разработчики расширяют границы воздействия игры на нашу жизнь, концепция альтернативной реальности все чаще оказывается в центре дискуссий о будущем игровой индустрии. Это помогает продвигать идею о том, что игровые технологии можно использовать для организации реальной деятельности. И главное это порождает новаторские замыслы насчет объединения того, что мы больше всего любим в играх, с тем, к чему больше всего стремимся в реальной жизни.

Недавно в Twitter мы примерно с пятьюдесятью участниками и разработчиками ARG обменивались возможными определениями «игры в альтернативной реальности», пытаясь составить короткую дефиницию, которая действительно передавала бы дух таких игр, хоть и необязательно должна была описывать все их возможные технологические и формальные элементы. Совместными усилиями нам удалось сформулировать такое определение ARG, которое передает их дух более точно, чем любое другое: игра в альтернативной реальности — это *антиэскапистская*[22] игра.

Игры категории ARG призваны облегчить достижение четырех внутренних вознаграждений, которых мы жаждем (приносящая удовлетворение работа, больше надежд на успех, крепкие социальные связи и обретение большего смысла в жизни), всегда, когда не можем или не хотим находиться в виртуальной среде. ARG не должны приуменьшать роль реального вознаграждения, получаемого нами в традиционных компьютерных и видеоиграх. Однако ARG убедительно доказывают, что такое вознаграждение должно быть гораздо доступнее в реальной жизни.

Другими словами, это игры, в которые вы играете, чтобы добиться от реальной жизни большего, в отличие от игр, в которые вы играете, чтобы от нее убежать.

Разработчики ARG хотят, чтобы мы так же активно участвовали в повседневной жизни, как и в игровой. Помимо этой общей миссии, первоклассные игры в альтернативной реальности могут существенно различаться по стилю, масштабу, содержанию и бюджету. У некоторых ARG, таких как *Chore Wars*, сравнительно скромные целевые установки. Они выбирают одну очень узкую область нашей жизни и пытаются ее улучшить. Другие ставят перед собой весьма амбициозные задачи, вовлекая целые сообщества или все общество, например, для того, чтобы изменить государственное образование в его теперешнем виде, помочь игрокам найти истинную цель в жизни или даже усовершенствовать опыт смерти и угасания.

Безусловно, не все ARG ориентированы непосредственно на улучшение жизни. Так уж сложилось, что большинство из них, как и большинство компьютерных и видеоигр, изначально задумывались просто как забавное развлечение, приносящее эмоциональное удовлетворение. Однако мои исследования показывают, что, поскольку игровой процесс ARG проходит в реальных контекстах, а не в виртуальном пространстве, они почти всегда имеют как минимум один *побочный эффект* в виде улучшения нашей жизни<sup>3</sup>. В связи с этим, хотя кое-кто делает различие между «серьезными» и «развлекательными» играми в альтернативной реальности, я предпочитаю рассматривать *все* ARG как способ повысить качество жизни. Существенно больше новых ARG, созданных после 2007 года, в отличие от первых, появившихся в период с 2001 по 2006 год, разработаны с учетом таких целей, как повышение качества жизни и изменение мира. В следующих главах вы прочитаете о положительном воздействии ARG.

Разработка и тестирование некоторых игр этой категории осуществляется в рамках ограниченного бюджета, будь то с участием художников, исследователей, разработчиков инди-игр или некоммерческих организаций. Нередко такие игры ориентированы на относительно небольшие группы игроков — нескольких сотен или тысяч. Другие привлекают многомиллионные инвестиции или финансируются крупными фондами или компаниями из списка *Fortune 500*. Такие масштабные проекты могут привлечь тысячи, сотни тысяч и даже, в случае чрезвычайно успешных игр, миллионы игроков<sup>4</sup>.

В настоящее время игры в альтернативной реальности в основном представляют собой небольшую пробу будущего, презентацию новых возможностей. Ни одна ARG еще не изменила мир, но в совокупности они демонстрируют множество важных способов улучшить нашу жизнь с помощью игр.

Давайте рассмотрим ряд прорывных проектов использования игр в альтернативной реальности. Анализируя их, вы отметите два основных качества, присущих всем хорошим играм категории ARG.

Прежде всего, как и любая первоклассная игра, ARG должны быть *необязательными*. Можете быть уверены: если вы *заставите* кого-то сыграть в *Chore Wars*, игра потеряет львиную долю своей притягательности и эффективности. Для того чтобы игра в альтернативной реальности давала желаемый результат, она должна оставаться по-настоящему альтернативной. Однако просто сделать что-то *необязательным* недостаточно. С самого начала действия в хорошей ARG, как и в любой другой хорошей игре, должны быть убедительные цели, интересные препятствия и тщательно продуманная система обратной связи. Эти три элемента стимулируют более активное участие, используя естественное стремление человека преодолевать трудности, проявлять творческие способности и расширять границы своих возможностей. Здесь на первый план выходит **концепция оптимального опыта**. Безусловно, одни ARG гораздо увлекательнее и интереснее других, точно так же как и обычные игры. Лучшие ARG — те, которые, подобно лучшим традиционным компьютерным и видеоиграм, помогают нам создавать для себя работу, приносящую большее удовлетворение, поддерживать в нас надежду на успех, укреплять социальные связи и активировать социальные сети, а также дают возможность вносить свой вклад в нечто большее, чем мы сами.

Игра в альтернативной реальности, обеспечивающая достижение всех этих целей, — *Quest to Learn*. Этот смелый проект для школы нового типа показывает, как преобразовать обучение, чтобы ученики были в него вовлечены так же сильно, как и в свои любимые видеоигры.

**Quest to Learn, или Почему школа должна больше напоминать**

## игру

Современные дети цифровой эры (1990 года рождения и позже) — первое поколение, выросшее в цифровой среде, и они испытывают особо острую потребность в игре, не свойственную их предшественникам. У большинства этих детей на протяжении всей жизни был легкий доступ к продвинутым играм и виртуальным мирам, поэтому они воспринимают чрезвычайно интенсивную вовлеченность и активное участие как должное. Этим детям хорошо знакомы ощущения, обусловленные предельной позитивной активацией, и когда они не испытывают их, это вызывает у них скуку и фрустрацию<sup>5</sup>. У них есть все основания чувствовать себя именно так: если вы росли, играя в продвинутые игры, вам гораздо труднее адаптироваться в среде с низкой мотивацией, ограниченной обратной связью и почти полным отсутствием сложных, но интересных задач. Именно поэтому современные дети цифровой эпохи страдают в традиционных классах больше, чем представители предыдущих поколений. Нынешнее обучение в школе состоит из длинной последовательности *обязательных* препятствий, вызывающих негативный стресс. В школе ученики выполняют обязательную и стандартизованную работу, а их неудачи отмечаются в таблице успеваемости. В итоге разрыв между виртуальной средой и традиционными занятиями в школе увеличивается еще больше.

Марк Пренски, автор книги *Teaching Digital Natives* («Обучение цифровых аборигенов[23]»), так описывает кризис в системе образования:

Вовлеките меня или разозлите меня — требуют современные учащиеся. И, поверьте, они действительно разгневаны. В жизни всех учеников есть то, что их по-настоящему увлекает, — то, что они делают и умеют делать, нечто, имеющее захватывающую, креативную составляющую. ...Видеоигры — олицетворение полной креативной вовлеченности такого рода. В школе, напротив, царит такая скука, что дети, привыкшие к другой жизни, ее просто не выдерживают. В отличие от учеников предыдущих поколений, которые росли без игр, им известно, что такое настоящая вовлеченность. Они точно знают, что теряют<sup>6</sup>.

Для того чтобы ликвидировать этот разрыв, деятели в области образования в течение последнего десятилетия расширяли практику применения игр в школах. Обучающие игры — огромная развивающаяся отрасль. Они разрабатываются как вспомогательный инструмент преподавания и усвоения самых разных тем и навыков, которые только можно себе представить, от истории и математики до физики и иностранных языков. Когда эти игры действительно работают, то есть сочетают в себе хороший гейм-дизайн и серьезный образовательный контент, они приносят долгожданное облегчение ученикам, чувствующим себя недостаточно вовлеченными в школьную жизнь. Но даже в этом случае обучающие игры — временное решение. Слишком уж велик разрыв в вовлеченности, чтобы несколько обучающих игр могли существенно повлиять на что-то в тринадцатилетнем периоде обучения.

Что же способно оказать такое влияние? Некоторые новаторы в области образования, в том числе Пренски, призывают к проведению радикальной реформы, основанной на внедрении игр в школьную систему. По их мнению, идеальная школа не *использует* игры для обучения учеников. Такая школа и есть игра от начала до конца: каждый курс, каждый вид деятельности, каждое задание, каждый момент обучения должны быть организованы согласно принципам и стратегиям участия, позаимствованным из самых захватывающих многопользовательских игр. И это не просто идея, движение за осуществление такой игровой реформы уже набирает силу. Деятельность одной новой государственной школы, например, полностью заключается в создании альтернативной реальности для учеников, которые хотят играть до самого окончания школы.

Quest to Learn — государственная чартерная школа в Нью-Йорке, в ней ученики учатся с шестого по двенадцатый класс. Это первая школа в мире, в которой обучение построено на играх, но ее основатели надеются, что многие школы возьмут эту модель на вооружение. Школа Quest to Learn открылась осенью 2009 года, после двух лет разработки учебной программы и стратегического планирования под руководством объединенной команды педагогов и профессиональных разработчиков игр, а также благодаря финансированию Фондом Макартуров и Фондом Билла и Мелинды Гейтс. Директор школы — Аарон Шварц, выпускник Йельского университета, учитель с десятилетним стажем и администратор департамента образования Нью-Йорка. За разработку учебной программы и графика занятий отвечала Кэти



Сален — ветеран игровой индустрии с десятилетним опытом работы и ведущий исследователь в области обучения детей в процессе игры.

Во многих отношениях программа подготовки к поступлению в колледж, действующая в этой школе, подобна программе любой другой школы: на протяжении дня ученики изучают математику, физику, географию, английский язык и литературу, историю, иностранные языки, компьютеры и изобразительное искусство в виде различных блоков. Отличается способ обучения: ученики вовлечены в игровые виды деятельности с момента утреннего пробуждения до момента выполнения вечером последнего домашнего задания. Представленный ниже распорядок дня ученицы шестого класса по имени Рай поможет вам лучше понять, как проходит один день из жизни ученика Quest to Learn.

7:15. Квест Рай начинается еще до прихода в школу. Она работает над секретной миссией — заданием по математике, которое вчера обнаружила в одной из книг в школьной библиотеке. Встав с постели, девочка сразу же обменивается СМС с друзьями, Джо и Селией, чтобы договориться о встрече в школе как можно раньше. Их цель — взломать математический код, прежде чем его обнаружат другие ученики. Это не непременно задание, а секретная миссия, учебный квест, в котором можно принять участие. Ученикам не обязательно его выполнять, наоборот, они должны *заслужить право* это сделать, отыскав тайник, в котором оно спрятано.

Наличие секретной миссии означает, что вы изучаете и отрабатываете действия с дробями не потому, что должны это делать. Вы работаете над достижением увлекательной цели, которую выбрали сами, — расшифровать секретное сообщение раньше других. Безусловно, не все школьные задания представлены в виде особых секретных миссий. Но если бы в каждой книге был секретный код, в каждой комнате — подсказка, а в каждой распечатке — головоломка, кто бы отказался прийти в школу, чтобы активно поучаствовать в надежде первым выполнить секретное задание?

9:00. Сегодня на уроке английского Рай не стремится получить хорошую оценку, она пытается повысить свой уровень. Девочка работает над блоком повествования и уже имеет пять баллов. Всего семь баллов отделяют ее от статуса мастера-рассказчика. Сейчас она надеется приплюсовать еще один балл к общей сумме, выполнив миссию, связанную с творческим письмом. Возможно, Рай не первой в классе станет мастером сторителлинга, но ей не стоит беспокоиться из-за того, что она упустит свой шанс. Если она пройдет другие квесты, то поднимется на наивысший уровень и заработает свой эквивалент высокой оценки.

Повышение уровня — эгалитарная модель успеха, в отличие от традиционной буквенной системы оценивания, основанной на кривой нормального распределения. Каждый ученик повышает свой уровень, если продолжает усердно работать. Повышение уровня может заменить или дополнить привычную систему оценивания, в которой у учеников есть только одна попытка. Если вы не справились с квестом, вашему табелю успеваемости не будет нанесен непоправимый ущерб. Вам просто нужно попытаться выполнить другие квесты, чтобы набрать достаточно баллов для получения нужной оценки. При этом негативный стресс заменяется позитивным, помогая ученикам больше фокусироваться на обучении и меньше — на результатах.

11:45. Рай подключается к школьному компьютеру, чтобы обновить свой профиль в разделе «обмен специальными знаниями», где все ученики рекламируют свои сверхспособности. Девочка намерена заявить о себе как о мастере составления карт. Рай даже не осознавала, что картографию можно считать областью компетенции. Она занимается этим ради развлечения, вне школы, составляя карты любимых трехмерных виртуальных миров, для того чтобы помочь другим игрокам лучше в них ориентироваться. Учитель географии господин Смайли, увидев одну из карт Рай, рассказал, что восьмиклассники вот-вот начнут групповой квест по поиску «скрытых историй» Африки: они будут искать подсказки о прошлом в таких предметах обихода, как бусы, ковры и горшки. Этим ученикам понадобится хороший составитель цифровых карт, который помог бы им придумать сюжет историй об этих предметах в зависимости от места их обнаружения и составить карту, которая заинтересовала бы других детей.

Обмен специальными знаниями работает аналогично профилям видеоигр в социальных сетях, где сообщается о том, в какие игры вы умеете и любите играть, а также онлайн-системам подбора участников игры, которые помогают геймерам находить новых товарищей по команде. Подобные системы предназначены для стимулирования и фасилитации сотрудничества. Публично заявив о своих сильных качествах и интересах, вы повышаете свои шансы получить

работу, которую умеете делать. На занятиях это означает, что ученики с большей степенью вероятности найдут способы успешно внести свой вклад в командные проекты. В свою очередь, возможность сделать то, что хорошо получается, в рамках более крупного проекта помогает ученикам заслужить реальное уважение ровесников, причем речь идет не о пустом самомнении, основанном на стремлении нравиться самому себе, а об истинном уважении и высокой оценке, основанной на вкладе в общее дело.

*14:15.* По пятницам в школу всегда приходит приглашенный лектор, или «тайный союзник». Сегодня им будет музыкант Джейсон, который пишет музыку с помощью компьютерных программ. После демонстрации своей работы на ноутбуке Джейсон объявляет, что вернется через несколько недель, чтобы помочь ученикам на предстоящем «уровне с боссом». Для того чтобы пройти его, ученики сформируют команды и напишут музыку. У каждой команды будет своя роль, и, по слухам, понадобится несколько специалистов по математике для работы над компьютерной программой. Рай очень хочет пройти отбор в команду, поэтому планирует в течение следующих двух недель усерднее заниматься математикой.

На сайте школы Quest to Learn сказано, что уровень боссов — это «двухнедельный интенсив, в ходе которого ученики применяют накопленные знания и навыки, чтобы предложить решения сложных задач». Термин «уровень с боссом» взят из видеоигр. Там вы столкнетесь с устрашающим боссом-монстром или подобным персонажем, поэтому вам придется применить все, чему вы научились и освоили в игре до настоящего момента. Этот уровень представляет собой эквивалент промежуточного или итогового экзамена. Пройти его крайне сложно, зато победа приносит огромное удовлетворение. В школе Quest to Learn уровни с боссами включаются в расписание в разное время учебного года, чтобы настроить учеников на применение знаний на практике. Учащимся предстоит преодолеть эпическое препятствие, и в неудаче нет ничего позорного — ведь это сложный уровень, а значит, как и в любой игре, он призван стимулировать вас прилагать еще больше усилий и больше практиковаться.

Подобно совместным квестам, уровень с боссом необходимо проходить командами, и каждый ученик должен получить право играть определенную роль, например роль специалиста по математике. Как и в крупном рейде World of Warcraft, каждый участник должен применять в игре свои сильные качества. Такова одна из ключевых стратегий школы Quest to Learn, и она вселяет в учеников уверенность в успехе. Помимо основной учебной программы, большую часть времени ученики совершенствуют навыки по тем предметам и видам деятельности, к которым у них есть врожденный талант или которые они уже достаточно хорошо знают. Эта стратегия позволяет каждому ученику сосредоточиться на тех областях, в которых у него есть все шансы однажды по-настоящему преуспеть.

*18:00.* Рай дома, взаимодействует с виртуальным персонажем по имени Бетти. Цель девочки — научить Бетти делить смешанные числа. Бетти — персонаж, который в Quest to Learn называют обучаемым агентом, или «инструментом оценки, с помощью которого дети учат цифрового героя решать сложные математические задачи». Другими словами, Бетти — это программа, настроенная так, чтобы знать *меньше* Рай, и девочке нужно обучить программу, показывая решения и терпеливо работая с ней до тех пор, пока Бетти все не поймет.

В школе Quest to Learn обучаемые агенты заменяют тесты, снижая тревожность учеников при выполнении заданий в стрессовых условиях. При использовании обучаемого агента не проверяется, действительно ли учащийся что-то усвоил. Он просто учит другого, потому что выучил что-то сам и теперь может это продемонстрировать. Здесь задействована мощная составляющая «нахес» — гордости за других: чем больше знаний получает ученик, тем большим он может поделиться. В этом заключается движущий фактор обучения в хороших видеоиграх, а в школе Quest to Learn его как нельзя лучше применили в рамках масштабируемой системы оценивания.

Секретные миссии, уровни боссов, обмен специальными знаниями, спеагенты, баллы и уровни вместо буквенных оценок — школа Quest to Learn, несомненно, иной тип обучающей среды, а ее миссия принципиально отличается от задач других чартерных школ. Это случай беспрецедентного внедрения игрового мышления в государственной системе образования, благодаря чему ученики могут делиться тайным знанием, превращать свои интеллектуальные преимущества в сверхспособности, преодолевать эпические трудности и не бояться неудач.

Школа Quest to Learn начала обучать первых шестиклассников в 2009 году, планируя ежегодно набирать новый шестой класс, после того как ученики предыдущего класса перейдут в следующий. Первый шестой класс школы должен был завершить обучение в 2016 году, а колледж, вероятно, в 2020-м. Готова поспорить, что в этом выпускном классе будет много креативно мыслящих учеников, обладающих развитыми навыками командной работы и нестандартным подходом к решению сложных задач, с которыми они столкнутся в реальном мире.

## **SuperBetter, или Как превратить выздоровление в многопользовательский опыт**

*Или я покончу с собой, или превращу все это в игру.* После четырех самых ужасных недель в моей жизни эти два варианта казались мне единственными, которые остались. Летом 2009 года я написала уже примерно половину книги, как вдруг получила сотрясение мозга. Нелепый несчастный случай. Поднимаясь со стула, я ударилась головой о дверцу шкафа, не заметив, что она открыта. У меня посыпались искры из глаз, и я почувствовала головокружение и тошноту. Когда муж спросил меня, кто наш президент, я не смогла вспомнить.

Иногда последствия сотрясения мозга проходят через несколько часов или дней, но порой перерастают в длительный посткоммоционный синдром, как случилось со мной. У меня все время болела и кружилась голова. Каждый раз, когда я ее поворачивала, мне казалось, что я делаю сальто. Кроме того, у меня сознание постоянно путалось. Я все забывала: имена людей, места, куда я что-то положила. При попытке читать или писать через несколько минут у меня терялась четкость зрения. Я не могла ясно мыслить, чтобы поддерживать интересную беседу. Даже простое пребывание среди людей или в общественных местах, казалось, ухудшало мое состояние. В то время я написала такие слова: «Все сложно. Железная рука сжимает мои мысли. Создается впечатление, что в моем мозге образовался вакуум. Если я не смогу думать, кем я стану?»

После пяти тяжелых дней и проведения неврологических тестов, которые показали, что все в норме, мой врач сказал, что со мной все будет хорошо, но может понадобится целый месяц, прежде чем я снова стану собой. А пока никакого чтения, никакого писательства, никакой работы и никакого бега. Я должна была избегать всего, от чего у меня могла болеть голова и путаться сознание. К сожалению, я быстро обнаружила, что о компьютерных и видеоиграх не может быть и речи, поскольку они подразумевают слишком сильную умственную стимуляцию.

Мне тяжело было услышать эту новость. Целый месяц не работать и плохо себя чувствовать — это же невыносимо долго! Но это хотя бы давало мне цель, к которой следовало стремиться. Я отметила в календаре дату: 15 августа мне станет лучше. Я верила в это. Я *должна* была верить. Но август пришел и ушел, а мое состояние не улучшилось. Тогда-то я и поняла, что, если не выздороветь за месяц, следующее окно возможного выздоровления — три месяца. А если и за три месяца не получится, следующая цель — год.

Жить еще два месяца с вакуумом в голове? А может быть, и *целый год*? Я еще ни разу в жизни не испытывала такой безысходности. Умом я понимала, что могло быть и хуже — я ведь не умираю, если уж на то пошло! — но сейчас чувствовала себя лишь тенью своего истинного «я» и мне отчаянно хотелось вернуться к нормальной жизни.

Врач сказала, что после сотрясения мозга люди часто испытывают тревогу и подавленность, и объяснила, что это обостряет симптомы заболевания, существенно замедляя самоисцеление. Чем сильнее вы подавлены, тем острее ощущаете последствия сотрясения мозга и тем больше времени понадобится вам для выздоровления. Опять же, чем сильнее последствия сотрясения и чем дольше они сохраняются, тем больше вы погружаетесь в состояние тревоги и депрессии. Словом, замкнутый круг, и разорвать его — единственный способ быстрее выздороветь.

Итак, я попала в ловушку. И на мой взгляд, сохранять оптимистичный настрой мне могла помочь только игра. Это была странная идея, однако мне в самом деле не оставалось ничего другого — разве что смотреть телевизор и совершать неторопливые прогулки. Я еще никогда не занималась разработкой медицинских игр, но возможность проверить свои гипотезы об альтернативной реальности в новых обстоятельствах мне показалась прекрасной. Может, я и не могла много читать и писать, но мне хотелось надеяться, что я все еще способна творить.

Я сразу поняла, что игра должна быть многопользовательской. Было непросто объяснить друзьям и членам семьи, какую тревогу и подавленность я испытываю и как тяжело мне дается выздоровление, помимо того что очень неловко было просить о помощи. Мне требовался способ помочь себе сказать друзьям и домочадцам: «Сейчас самый сложный период в моей жизни, и мне действительно нужна ваша помощь». Но я не хотела быть для них обузой. Я должна была *вызвать* у людей желание помочь мне.

Как и в случае с любым проектом в альтернативной реальности, следовало проанализировать реальную ситуацию, прежде чем ее менять. В течение нескольких дней, когда мне разрешалось на чем-то сосредоточиваться лишь около часа в день, я изучала информацию о посткоммоционном синдроме в интернете. В различных медицинских журналах и отчетах я нашла то, что специалисты считают тремя ключевыми стратегиями эффективного выздоровления и психофизиологической адаптации — не только при сотрясении мозга, но и при любой травме или хроническом заболевании: во-первых, сохранять оптимизм, ставить цели и сосредоточиваться на любых положительных результатах; во-вторых, заручиться поддержкой друзей и членов семьи; в-третьих, научиться распознавать свои симптомы как показания термометра. Самочувствие подскажет вам, когда нужно увеличить или уменьшить нагрузку, когда сделать перерыв, благодаря чему вы сможете постепенно прокладывать себе путь к более сложной работе<sup>7</sup>.

Безусловно, мне сразу же пришла в голову мысль, что эти три стратегии подобны тому, что происходит в хорошей многопользовательской игре. У вас есть четкие цели, вы отслеживаете полученные результаты, преодолеваете всё более сложные препятствия, но только тогда, когда готовы к этому, и поддерживаете связь с людьми, которые вам нравятся. Стратегиям выздоровления не хватало только смысла — волнующего сюжета, героической цели, возможности быть частью большого дела. В этот момент родилась идея игры SuperBetter.

SuperBetter — тематическая игра о супергероях, которая превращает выздоровление в многопользовательское приключение. Она разработана для того, чтобы помочь людям быстрее восстановиться после полученных травм или лучше справляться с последствиями хронического заболевания, испытывая больше радости и меньше боли и страданий. Игра начинается с пяти миссий. Рекомендуются выполнять хотя бы по одной в день, чтобы управиться меньше чем за неделю. Безусловно, вы можете пройти их быстрее, если чувствуете, что в состоянии это сделать. Ниже представлены выдержки из инструкций к каждой миссии, а также описание того, как я разрабатывала эту игру и играла в нее.

Миссия первая: создайте тайную личность в SuperBetter. Вы герой этого приключения. И можете быть кем угодно, персонажем любой истории, которая вам нравится. Выберите свою любимую историю — один из фильмов о Джеймсе Бонде, «Сплетница», «Сумерки», «Гарри Поттер», «Бэтмен» или «Баффи — истребительница вампиров». Вам предстоит позаимствовать сверхспособности у этих героев и самим сыграть главную роль.

Я выбрала в качестве сюжетной линии сериал «Баффи — истребительница вампиров». И в итоге стала Джейн — истребительницей сотрясения, а мои симптомы — вампирами, злыми духами и прочими силами тьмы, сражаться с которыми мне было уготовано судьбой. Смысл миссии — начать воспринимать себя сильной, а не беспомощной. Это задание подчеркивает, что вы ведете себя как герой, поскольку решили выстоять перед лицом травмы или болезни.

Миссия вторая: найдите союзников. У каждого супергероя есть узкий круг друзей, которые помогают ему успешно справляться с трудностями. Выберите людей, на которых могли бы положиться, и предложите им сыграть с вами в эту игру. Попросите каждого из них сыграть конкретную роль: Бэтмену нужны Робин и Альфред, Джеймсу Бонду — М, Q и Манипенни. Если вы Белла, то вам понадобятся как минимум Эдвард, Джейкоб и Элис. Поручите каждому союзнику определенную миссию, имеющую отношение к его персонажу. Пользуйтесь воображением — и смело просите о том, что вам нужно! Спасая мир, вы не должны стесняться просить о помощи. Непременно попросите одного из союзников каждый день или каждую неделю ставить перед вами цели, давать вам неожиданные задания, которые он поручает вам с учетом ваших последних героических действий.

Будучи Джейн — истребительницей сотрясения, я привлекла свою сестру-близнеца в качестве своего Наблюдателя (наставник Баффи в сериале). Ей необходимо было звонить мне каждый день и просить отчитаться о том, что я предприняла за день для истребления симптомов

сотрясения. Кроме того, она должна была давать мне советы и предлагать препятствия, которые мне предстояло преодолеть. До начала игры в SuperBetter я не знала, как объяснить сестре, что мне правда необходимо контактировать с ней ежедневно, а не только по выходным.

Мужу я поручила роль Уиллоу — отличницы, подруги Баффи и компьютерного гика. Ему вменялось в обязанность подсчитывать очки и вести для меня записи, читать мне интересные статьи и вообще помогать во всем, что мне нужно было сделать с помощью компьютера, не приобретая при этом головной боли. И наконец, я привлекла своих друзей Натали и Роммеля, а также их миниатюрную таксу Мориса, в качестве своего Ксандера — комический персонаж сериала. Они должны были раз в неделю просто приходить в гости и подбадривать меня.

Зачем искать союзников? Специалисты по социальной психологии уже давно заметили, что при травме или хроническом заболевании просить друзей или членов семьи о поддержке сложнее всего. Однако очень важно установить контакт и попросить о том, что нам действительно необходимо. Так можно предотвратить изоляцию, а люди, которые хотят нам помочь, но не знают, как это сделать, предпримут нечто конкретное и осуществимое.

А зачем нужны достижения? Каждый раз, когда вы испытываете радость победы, оптимизм усиливается и вы чувствуете больший контроль над своей жизнью, что, как было доказано, ускоряет выздоровление в самых разных случаях, от травмы колена до злокачественной опухоли. А цели кажутся более значимыми, если их ставит перед вами кто-то другой. Вот почему важно попросить об этом кого-то из друзей или членов семьи. Кияш обозначал мои достижения в соответствии с названиями эпизодов сериала «Баффи — истребительница вампиров». Например, я получила достижение «С глаз долой, из сердца вон» за то, что целый день не просматривала электронную почту, и достижение «Жатва» за то, что ела на ужин овощи, а не печенье и мороженое, которые после сотрясения стали одним из моих любимых способов заглушить печаль. В то время мне казалось, что оба достижения требовали эпических усилий.

Миссия третья: найдите плохих парней. Чтобы выиграть эту битву, вам нужно знать, с чем вы имеете дело. На протяжении дня обращайтесь внимание на то, что заставляет вас чувствовать себя хуже, и включите это в свой список плохих парней. В какие-то дни вы сможете сражаться с плохими парнями дольше, а в какие-то на это уйдет меньше времени. Но каждый раз, когда вы все же сражаетесь, вам понадобится совершать великий побег. Это означает уйти от плохого парня, прежде чем он собьет вас с ног. Вы всегда можете добавлять в список других плохих парней по мере их обнаружения, а уничтожив одного из них, вычеркните его из списка и заявите об окончательной победе.

В моем списке плохих парней в самом начале игры были те дела, которыми я пыталась украдкой заниматься, хотя и знала, что мне от этого становится хуже, — чтение и ответы на электронные письма, бег или другие интенсивные упражнения, игра в Peggle, кофе.

Чем точнее вы определите причины симптомов своей болезни, тем больше боли и страданий сможете избежать. А большой побег превращает потенциальную неудачу («Это труднее, чем казалось» или «Я не могу сделать то, что нужно») в триумф: «Мне удалось распознать провоцирующий фактор и победить его до того, как он нанес мне существенный вред». Одним из самых ярких моментов моего выздоровления был день, когда я пригласила всех членов своей команды в кафе Peet's в нашем квартале, чтобы они помогли мне скорректировать количество кофеина в моем утреннем кофе со льдом, от которого я никак не желала отказываться. И они предложили мне начать с напитка без кофеина на 90 процентов, чтобы я постепенно дошла до соотношения один к одному, а со временем, когда мой мозг снова будет готов к стимуляции, позволить себе настоящий кофе.

Миссия четвертая: определите свои усиления — бонусы, power-ups. Хорошо, что у вас есть сверхспособности. Может, они не вполне вам свойственны, но определенно есть нечто интересное, что вы сможете сделать, когда заметите улучшение самочувствия. Составьте список этих занятий и будьте готовы прибегнуть к ним, когда плохие парни начнут атаковать вас. Попробуйте собирать каждый день как можно больше усилений!

В ходе выздоровления после сотрясения мозга я сосредоточивалась на том, что могла делать с помощью органов чувств, не пострадавших от травмы головы. У меня было все в порядке с осязанием, поэтому я могла обнимать свою собаку. Слух тоже был отличный, и я могла сидеть у окна и слушать какой-нибудь подкаст. А самая большая сверхспособность, которую я обнаружила, имела отношение к обонянию: я действительно начала получать удовольствие

от запаха разных духов. Я шла в парфюмерный отдел, сбрызгивала дюжиной духов полоски картона, забирала их домой, а затем нюхала в течение вечера, чтобы понять, как меняется аромат, и почувствовать разные оттенки. Это было одно из самых увлекательных занятий, которое я могла делать, не причиняя вреда своему мозгу. Со временем, когда головокружение прошло, я смогла включить в список бонусов долгие прогулки с мужем по холмам Сан-Франциско.

Такие усиления помогут вам почувствовать себя способным хорошо провести день невзирая ни на что. Возможность погрузиться в приятные занятия повышает шанс разорвать порочный круг негативных эмоций или депрессии.

Миссия пятая: составьте список дел супергероя. Не всякая миссия осуществима, но, как известно, мечтать не вредно. Перечислите самые разные цели — от тех, которых однозначно можете достичь прямо сейчас, до тех, о которых не могли даже мечтать, прежде чем заболели или получили травму. В списке должно быть перечислено все, что поможет вам превосходно себя чувствовать и показать свои сильные качества. Каждый день старайтесь добиваться прогресса и вычеркивать один из пунктов в списке дел супергероя. Проследите за тем, чтобы союзники помогали вам и давали советы.

Последняя идея возникла у меня под влиянием вопроса, который я нашла на сайте новозеландского специалиста по трудотерапии. «Допустим, мне не удастся избавить вас от боли. Что вы хотели бы изменить в своей жизни к лучшему в таких обстоятельствах?»<sup>8</sup> Непредсказуемость результата — непереносимое условие хорошей игры. Вы играете ради того, чтобы понять, насколько хорошо можете играть, а не потому, что вам гарантирована победа. В игре SuperBetter, для того чтобы достичь полного выздоровления, необходимо признать вероятность неудачи. Но в то же время игра может смягчить неудачу, поскольку в ней есть множество других целей, к которым можно стремиться, а также полезных дел, которыми можно заниматься в ходе выздоровления. По этой причине мне казалось важным сделать часть игры проектом, позволяющим выявить как можно больше доступных и полезных видов деятельности. Все это укрепляло мою надежду на то, что я смогу наслаждаться жизнью, что бы ни происходило дальше.

Одним из самых легких занятий из списка дел супергероя была выпечка печенья для соседей. Мне так понравилось это занятие, что я повторила его три раза. Сложнее оказалось найти повод надеть мои любимые пурпурные сапоги на шпильках, что означало найти в себе силы сходить куда-нибудь и пообщаться с людьми. Я вычеркнула этот пункт из списка, отправившись в кино с большой компанией друзей. Я была одета слишком нарядно, но все равно чувствовала себя замечательно. И самым серьезным пунктом в моем списке дел супергероя было, конечно же, окончание работы над книгой.

После завершения пяти больших миссий ваша задача — поддерживать постоянные контакты с союзниками, собирать усиления, сражаясь с плохими парнями и совершая великие побеги, и выполнять пункты из списка дел супергероя. Возможно, вам понадобится «зафиксировать» процесс игры посредством ведения журнала, ежедневного размещения видео на YouTube или сообщения о своих достижениях в Twitter. В конце каждого дня проводите тайное совещание с одним из союзников. Подытожьте свои великие побеги, бонусы и очки за выполнение пунктов в списке дел супергероя. Как можно чаще общайтесь с другими союзниками и рассказывайте им о том, какие шаги предпринимаете, чтобы стать еще лучше. Попросите их предложить идеи для расширения списка ваших дел. Убедитесь, что у вас есть как минимум один союзник, который будет ставить перед вами цели. Делитесь достижениями с друзьями в сети посредством постов в Twitter или Facebook, чтобы держать их в курсе ваших успехов. Вот так следует играть в SuperBetter. Но в самом ли деле эта игра способствует выздоровлению?

Первые несколько дней игры мое настроение было лучше, чем за весь период с момента получения травмы. Я наконец начала ощущать, что действительно *делаю* что-то для того, чтобы выздороветь, а не просто лежу и жду, когда мой мозг сам исцелится. Симптомы не исчезли мгновенно, но возможность сделать что-то позитивное в течение дня очень стимулировала. Ежедневно, как бы плохо я себя ни чувствовала, мне удавалось записать на свой счет хотя бы один великий побег, получить хотя бы одно усиление, набрать несколько очков и разблокировать достижение. Все это требовало более активного участия в выздоровлении.

Далеко не все можно обосновать научными данными. Могу только сказать, что в ходе игры сначала рассеялся туман страданий, а затем и стали пропадать симптомы. После двух недель игры в «Джейн — истребительницу сотрясения» симптомы ослабели на 80 процентов — согласно журналу регистрации боли и проблем с концентрацией по десятибалльной шкале, который помогал мне вести Кияш. Я могла работать уже целых четыре часа в день. Через месяц я чувствовала себя практически здоровой.

Не знаю, выздоровела бы я быстрее, если бы не играла в эту игру, хотя мне кажется, что она мне очень помогла. Одно могу сказать наверняка: SuperBetter уменьшила мои страдания. В какой-то день мне было совсем плохо, на следующий — немного лучше, но с тех пор, как я начала играть, мне уже не приходилось испытывать столь сильные муки. Когда же к игре присоединились мои союзники, я почувствовала, что они действительно понимают, через что мне приходится пройти, и больше не считала себя затерянной в тумане.

После того как я сообщила в Twitter о победе над сотрясением мозга, я получила десятки отзывов с просьбой разместить в сети все правила и миссии игры, чтобы другие люди могли с ее помощью преодолеть последствия травм и болезней — от хронической боли в спине и социофобии до заболеваний легких, мигрени, побочных эффектов отказа от курения, впервые диагностированного диабета, химиотерапии и даже мононуклеоза.

Я опубликовала набор правил в своем блоге и дала игре общее название — SuperBetter; если уж на то пошло, вряд ли большинство людей мечтает побывать в шкуре Баффи<sup>9</sup>. Я предложила использовать хештег #SuperBetter для своих видео, сообщений в блогах и в Twitter на случай, если они захотят найти друг друга в интернете. (*Хештег* — легкий способ создать контекст для своего сетевого контента, а также найти людей, обсуждающих ту же тему.) И это было все. Я не создавала веб-приложение, не разрабатывала систему автоматического подсчета очков и даже не организовывала для игры социальную сеть. Такая игра необязательно должна иметь вид компьютерной программы. Она может быть чем-то вроде шахмат или игры в прятки, набором правил, которые один игрок может объяснить другому.

Игра в альтернативной реальности бывает такой же простой, как хорошая идея, новый способ анализа проблемы. Безусловно, сама по себе SuperBetter не заменит медицинских рекомендаций или лечения. Она призвана дополнять хорошие рекомендации и помогать пациентам активнее участвовать в собственном выздоровлении.

Когда вы болеете или страдаете от боли, единственное ваше желание — почувствовать себя лучше. Однако, чем дольше идет выздоровление, тем сложнее выкарабкаться. А когда суровая реальность говорит, что путь к здоровью не будет легким, хорошая игра поможет подготовиться к борьбе с проблемой. В альтернативной реальности, основанной на мифе о супергерое, мы с гораздо большей вероятностью сохраним оптимизм благодаря постановке более приемлемых целей и отслеживанию прогресса. Мы почувствуем себя успешными даже в том случае, если столкнемся с серьезными трудностями, поскольку друзья и члены семьи помогут нам каждый день находить моменты радости от небольшой победы. Таким образом, можно сформировать устойчивую систему социальной поддержки, потому что предложить кому-то поиграть намного легче, чем просить о помощи. Будем надеяться, что нам также удастся обрести истинный смысл и воспитать настоящий характер, прилагая эпические усилия по преодолению, возможно, самого сурового из испытаний, с которыми нам приходилось сталкиваться в жизни. Именно так, благодаря хорошей игре мы сможем стать лучше.

**ТРИ ИГРЫ**, о которых рассказывалось в этой главе, олицетворяют три основных подхода к разработке игр в альтернативной реальности и решению проблемы качества жизни.

Chore Wars — пример ARG для **управления жизнью**, программы или сервиса, помогающего вам управлять своей жизнью, как в игре.

Quest to Learn — пример **организационной** ARG, где гейм-дизайн используется как система принципов для создания новых учреждений и разработки новых организационных методов.

SuperBetter — **концептуальная** ARG. Она использует социальные медиа и инструменты неформального общения для вирусного распространения новых игровых идей, миссий и правил, которые игроки могут видоизменять и приспосабливать к своей жизни так, как считают нужным.

Описанные подходы не единственные способы создания игр в альтернативной реальности. В следующих главах вы узнаете об **ARG на основе реальных событий**, когда игроки собираются в реальном месте, чтобы поиграть всего один час или один день, и о **нарративных ARG**,

в которых инструменты мультимедийного сторителлинга (видео, текст, фотографии, аудиозаписи и даже графические романы) применяются для включения реальных игровых миссий в захватывающую вымышленную историю, которая развивается на протяжении нескольких недель, месяцев и даже лет.

Безусловно, к тому времени, когда вы прочитаете книгу, десятки, а может, и тысячи игр в альтернативной реальности получают широкое распространение. Сейчас это движение только начинается. Для того чтобы представить, как оно будет шириться, можно, как и всегда, поискать ориентиры в прошлом.

В начале 1970-х годов, накануне революции в области компьютерных и видеоигр, произошла еще одна, менее известная революция, оставившая очень важное и долговечное наследие. Речь идет о движении «Новые игры», целью которого было радикальное изменение спортивных игр для того, чтобы сделать их более кооперативными, социальными и инклюзивными.

Философская основа движения «Новые игры» была довольно простой и состояла из двух частей. Во-первых, никто не должен сидеть на скамейке запасных только потому, что он недостаточно хорош для участия в игре. Во-вторых, цель участия в игре должна состоять не в победе, а в более усердной и длительной игре по сравнению с соперником, чтобы процесс был более увлекательным.

Основатели движения, группа контркультурщиков из Сан-Франциско, придумали десятки новых спортивных игр, гораздо более забавных и зрелищных, чем обычные спортивные мероприятия. Наибольшее распространение получили игры типа «земной шар» (игры с мячом диаметром до двух метров — настолько большим, что для его перемещения требовались усилия нескольких человек) и игры с парашютом (в которых от двадцати до пятидесяти человек, ставшие вокруг круга, изготовленного из парашютной ткани, вместе поднимали его, создавая разные фигуры и волны). Основатели движения провели фестиваль новых игр в области залива Сан-Франциско и со временем обучили играм десятки тысяч школ и департаментов парков и зон отдыха по всей стране, чтобы те могли включить новые игры в программы физического воспитания и организации общественных зон отдыха.

Многие нынешние ведущие разработчики игр, можно сказать, выросли на новых играх, играя в них в школах и местных парках, поэтому в наши дни не так уж трудно заметить влияние движения «Новые игры» на гейм-дизайнеров многопользовательских и массовых многопользовательских игр. Современные видеоигры, начиная с совместных миссий в ММО до боевой среды с участием 256 игроков на игровых консолях, во многом напоминают новую игру, организованную в виртуальном мире.

Тема новых игр поднималась на всех конференциях разработчиков игр, которые я посетила за прошедшее десятилетие, — вот откуда мне известно, что многим гейм-дизайнерам удалось приобрести экземпляр давно не издававшейся и малоизвестной книги *New Games Book* («Книга новых игр»), опубликованной в 1976 году. В этой книге содержатся инструкции по игре в новые спортивные игры и, что еще важнее, эссе с разъяснением философии этого движения. Многие мои друзья из игровой индустрии признают, что листали книгу в поисках вдохновения при разработке дизайна игр. Я сама едва не зачитала до дыр ее страницы с моим любимым эссе под названием *Creating the Play Community* («Создание игрового сообщества»), написанное Берни де Ковеном, который был тогда одним из директоров фонда *New Games*, а сегодня — ведущий теоретик игры. В своем эссе де Ковен призывает сообщество игроков к добровольному служению движению. Он спрашивает: кто согласится попробовать новые игры и оценить, действительно ли они лучше старых? Если они лучше, сообщество игроков должно научить других в них играть. В противном случае нужно предложить способы усовершенствования этих игр или придумать собственные новые игры для тестирования. Де Ковен объясняет:

Поскольку это новые игры, нам кажется, что мы экспериментируем. Никто ничего не гарантирует. Если игра не работает, мы пытаемся ее исправить, чтобы понять, может ли она работать. В конце концов, это ведь новая игра. Она еще не получила статус официальной. По сути, мы и есть официальные лица — все мы, то есть все ее участники. Мы принимаем решения. Каждый из нас берет на себя ответственность за поиск того, чем мы можем наслаждаться вместе<sup>10</sup>.

Такое же сообщество формируется сейчас вокруг игр в альтернативной реальности. В ходе их разработки нам необходимо непредвзято, но критически оценивать, что действительно повышает



качество нашей жизни и помогает нам активнее в ней участвовать, а что просто является очередным отвлекающим фактором. В последующие годы появится множество игр в альтернативной реальности, однако же определять очертания этого движения должны не только разработчики. У геймеров есть больше, чем у кого-либо, прав решать, действительно ли новая ARG — хорошая игра.

Суть технологии дизайна ARG состоит в тех принципах гейм-дизайна, которые наилучшим образом генерируют четыре типа вознаграждений, к которым мы стремимся больше всего. В этой области лидируют разработчики традиционных компьютерных и видеоигр: они постоянно находят новые способы обеспечить такие вознаграждения. Разработчики ARG заимствуют и совершенствуют стратегии дизайна и инструменты разработки как надежные решения того, как сделать мир больше похожим на игру. Однако в ходе выяснения признаков хорошей ARG на первый план непременно выйдут три дополнительных критерия. Во-первых, *когда* и *где* нам необходима игра в альтернативной реальности? В каких ситуациях и местах в ней возникает потребность, а когда лучше оставить реальность в покое? Во-вторых, *кого* мы должны включать в игры в альтернативной реальности? Кого, помимо близких друзей и членов семьи, еще следует приглашать в игру, чтобы это принесло нам пользу? И в-третьих, *какие* виды деятельности нужно использовать в качестве ключевого механизма игр в альтернативной реальности? Дизайн игры — это ее структура (цели, ограничения, обратная связь), и в ее пределах мы можем предложить игрокам делать все что угодно. Развитие каких привычек следует поощрять? Какие действия желательно активизировать?

Перечисленные три критерия обсуждаются в следующих трех главах, которые посвящены трем основным типам проектов по созданию игр в альтернативной реальности: ARG, призванные сделать трудные виды деятельности приносящими большее внутреннее удовлетворение; ARG, предназначенные для создания новых сообществ в реальном мире; ARG, призванные помочь нам перенять привычки самых счастливых людей и применять их в повседневной жизни.

## Глава 8

### Повышение уровня в реальной жизни

#### Как игры в альтернативной реальности могут сделать трудные виды деятельности приносящими большее внутреннее удовлетворение

«Единственное в жизни, о чем я сожалею, — пожаловалась я присутствовавшему в конференц-центре Остина, — что мой жрец нежити умнее меня». По сути дела, так и есть: если сложить все оценки А, полученные мной в реальной жизни, начиная с младших и заканчивая старшими классами средней школы, их сумма даже не приблизилась бы к показателю интеллекта моего персонажа в World of Warcraft, не говоря уже о том, что после окончания школы никто не начисляет вам баллы за то, что вы становитесь умнее.

Я выразила свое сожаление во время выступления с основным докладом на ежегодной конференции по дизайну и технологиям SXSW Interactive, в котором рассматривала вопрос о том, почему реальный мир не способен быть столь же увлекательным, как хорошая игра, и что можно сделать для исправления ситуации. Я сказала участникам конференции: «Я чувствовала бы себя гораздо лучше, если бы получила плюс один за каждую умную мысль, высказанную во время доклада. Или хотя бы плюс один за ораторское искусство». Так я объяснила присутствующим, насколько сложно выступать с докладами, даже когда это доставляет удовольствие. Было бы очень приятно, если бы во время демонстрации слайдов в PowerPoint на них появлялись оценки +1.

Несколько дней спустя, уже после возвращения в Калифорнию, я получила электронное письмо от неизвестного отправителя: ratings@plusoneme.com. В теме значилось: «Клэй оценил ваши сильные качества». «Какой Клэй?» — подумала я. Я не знала человека с таким именем, но все же открыла письмо.

Ваш друг Клэй Джонсон поставил вам оценку +1 в качестве признания некоторых ваших сильных сторон. В частности, он отдает должное следующим качествам:

- +1 — интеллект;
- +1 — ораторское искусство;
- +1 — способность вдохновлять.

Хорошего вам дня. И примите поздравления!

Второе письмо (от самого Клэя Джонсона) пришло через несколько минут.

Вот ваша оценка +1 за ораторское искусство, как вы и просили на конференции SXSW! Сообщение об этом уже должно было прийти на ваш электронный адрес. Когда вы сказали об этом в выступлении, я подумал: «Почему бы не дать ей возможность получить +1 за ораторское искусство?!» — и создал сайт [plusoneme.com](http://plusoneme.com). Отличный доклад! Посмотрите, на что вы меня вдохновили.

Я прошла по ссылке, где, как и следовало ожидать, обнаружила замечательное небольшое веб-приложение, позволяющее ставить оценки и отслеживать статистику по тридцати семи различным личным качествам, таким как креативность, великодушие, производительность, следование моде, умение слушать и твердость характера. Определенно это был самый широкий и многоплановый набор статистических данных, который встречался мне в ролевой игре. К каждой оценке +1, которую вы отправляете, можно прикрепить причину, например «твердость характера +1 — за отстаивание нашей идеи во время совещания» или «выносливость +1 — за преодоление долгой дороги домой сегодня вечером». Вы можете отправить «плюс один» по электронной почте кому угодно, независимо от того, зарегистрирован ли этот человек в игре. Если ваш адресат зарегистрировался на сайте и создал профиль, его оценки +1 со временем накапливаются и подсчитываются. (В настоящий момент у меня накопилось +25 за инновации, поскольку я попросила коллег ставить оценку на Plusoneme каждый раз, когда я проявляю креативное мышление на работе.)

Вы можете подключить ленту новостей в своем блоге или на странице в социальной сети, чтобы ваши друзья и члены семьи видели, с какой скоростью и по каким сильным качествам вы повышаете свой уровень. В общем, если бы вы захотели повысить свой уровень в реальной жизни, вам понадобился бы для этого Plusoneme — другими словами, объективный показатель того, насколько вы совершенствуетесь в том, над чем усердно трудитесь.

С тех пор как Клэй Джонсон поставил мне первую оценку плюс один, я узнала его лучше. Оказалось, что он почетный директор Sunlight Labs — сообщества разработчиков программного обеспечения с открытым исходным кодом, которое настроено сделать деятельность правительства более прозрачной и интерактивной. У нас состоялся ряд интересных бесед о том, как использовать игровые системы обратной связи для того, чтобы граждане активнее участвовали в демократических процессах. Честно говоря, я не удивлюсь, если однажды увижу сайт [Plusoneme.gov](http://Plusoneme.gov), позволяющий избирателям предоставлять более качественную обратную связь чиновникам, которых они избирают.

Plusoneme не игра. На сайте нет ни встроенных целей, ни условий для получения или выставления оценки плюс один. Скорее это *шаг* в сторону игры, своего рода размышление вслух: что бы нам дало получение постоянной положительной обратной связи в реальной жизни каждый раз, когда мы преодолеваем те или иные препятствия и усердно работаем? Повысило бы это нашу мотивацию? Чувствовали бы мы себя более вознагражденными? Ставили бы перед собой более сложные и интересные задачи?

Увеличение числа проектов по созданию игр в альтернативной реальности говорит о том, что ответом на все эти вопросы будет уверенное «да». Системы, помогающие нам повышать свой уровень в реальной жизни, обеспечивая добровольные препятствия, связанные с нашей деятельностью, и предоставляя более качественную обратную связь, действительно способны побудить нас прилагать больше усилий к своему делу. Это дает нам следующее решение для исправления реальности.

## **Решение 8: значимое вознаграждение в момент, когда мы больше всего в нем нуждаемся.**

По сравнению с играми реальность бессмысленна и неблагодарна. Игры помогают нам чувствовать себя более удовлетворенными наградой за приложенные усилия.

Я ненавижу летать и трачу *очень много* времени на то, чтобы испытывать это чувство, — около 150 часов в год. Я боюсь летать, хотя с годами немного привыкла. Однако по-прежнему не могу в самолетах ни работать, ни есть, ни спать. Безусловно, в полете я не способна

наслаждаться жизнью. В половине случаев я испытываю тяжелые приступы тревоги. Даже после хорошего полета стресс и смена часовых поясов так изматывают меня, что на восстановление уходит несколько часов, а то и целый день.

Более 25 миллионов американцев боятся летать, а 52 процента пассажиров, вынужденных часто это делать, заявляют, что самое подходящее слово для описания полета — это удручающий<sup>1</sup>. Такие ощущения влекут за собой серьезные последствия для здоровья и благополучия.

Потеря контроля над ситуацией сама по себе приводит к стрессу. Исследователи доказали, что она наносит огромный удар по нашему счастью и здоровью, причем не только в момент, когда мы ощущаем его негативное воздействие. Беспомощность перед лицом опасности негативно сказывается на иммунной системе, повышает тревожность, приводит к депрессии и пессимизму в ближайшие часы и дни<sup>2</sup>.

Безусловно, игры помогают людям вернуть чувство контроля над жизнью. Настоящая игра по определению носит добровольный характер и является проявлением нашей свободы. Между тем стремление к цели и улучшение навыков игры внушают ощущение силы и мастерства.

Раз уж полеты вызывают у стольких людей такой сильный страх, значит, аэропорты и самолеты — идеальная площадка для гейм-дизайна. Если бы мы с нетерпением, а не страхом ждали полетов и в самом начале путешествия чувствовали себя сильными, а не беспомощными, то качество жизни пассажиров авиалайнеров улучшилось бы. И даже самые мнительные могли бы больше путешествовать.

Что помогло бы нам хранить спокойствие во время полета? Забудьте о бонусных милях для часто летающих пассажиров и других поощрительных программах для путешественников. Если уж полеты вызывают у вас страх, возможность сесть в самолет лишний раз явно не сделает вас счастливыми. Нам нужны программы *внутреннеговознаграждения* — и две новые игры для авиапассажиров показывают, как это можно организовать. Речь идет о Jetset — первой в мире видеоигре для аэропортов, и Day in the Cloud — охоте за сокровищами на борту самолета, рассчитанной на то, что в нее будут играть пассажиры двух самолетов на высоте трех тысяч метров и более.

## Jetset и Day in the Cloud

Jetset — игра для iPhone, созданная компанией Persuasive Games из Атланты. Это анимационный симулятор очереди на прохождение контроля безопасности в аэропорту. Загрузите ее на iPhone, и на экране вы увидите, как пассажиры направляются к металлоискателю, а виртуальный багаж проходит через рентгеновский аппарат. Ваша задача — играть роль агента службы безопасности. Коснитесь экрана, чтобы конфисковать запрещенные предметы и обыскать подозрительных пассажиров. Но учтите, если будете действовать слишком медленно, пассажиры опоздают на рейсы; если слишком быстро, можете пропустить запрещенный предмет или подозрительного человека. Чем дольше вы играете, тем длиннее становится очередь, быстрее движется багажная лента и труднее отслеживать новые ограничения, обусловленные правилами безопасности, такие как «нельзя перевозить прессованный сыр», «запрещено перевозить змей», «нельзя перевозить формы для пудинга», «запрещено перевозить роботов».

Ведущий дизайнер Jetset Иэн Богост часто совершает деловые поездки. Идея игры возникла у него в очереди к пункту контроля безопасности в аэропорту, поскольку это неизменно вызывало у него досаду и беспокойство. В Jetset определенно есть доля юмора: многие игроки отмечают, что громко смеются в ходе игры<sup>3</sup>. Богост сказал, что это и есть одна из главных целей игры — заставить игроков смеяться в стрессовой ситуации. «Надеюсь, игра поможет тем, кто часто летает, похохотать над абсурдностью контроля безопасности в аэропортах, а не испытывать подавленность или ярость».

Теоретически при наличии iPhone вы можете играть в Jetset в любом месте. Однако официально повысить свой уровень и разблокировать призы в виде сувениров, которые можно отправить друзьям и членам семьи, можно только в настоящих аэропортах. Это связано с тем, что Jetset использует данные GPS с вашего телефона для определения вашего местонахождения. Если ваши фактические координаты совпадают с координатами сотни аэропортов, включенных в базу данных Jetset, вы получаете доступ к настраиваемому уровню игры, разработанному в соответствии с вашим реальным местоположением. Пройдите его — и вы разблокируете местное

достижение, или, на жаргоне Jetset, сувенир. Например, в международном аэропорту Альбукерке Sunport вы можете заработать виртуальный стручок зеленого перца чили, а в международном аэропорту Лос-Анджелеса — огромные виртуальные солнцезащитные очки.

Выигрывая сувенир, вы можете через мобильное приложение Facebook отправить его в подарок одному из друзей или членов семьи. Такой сюрприз сообщит им не только о вашей победе в игре в аэропорту, но и о том, что ваше путешествие близится к завершению. Другими словами, Jetset помогает вам в режиме реального времени обновлять в социальной сети информацию о том, как проходит ваше путешествие.

Чем больше аэропортов вы посещаете, тем больше необычных предметов можете добавить в свою коллекцию сувениров и собрать трофеев путешественника. А если вы всегда летаете между одними и теми же аэропортами? Тогда вы можете проходить все более сложные уровни и заработать элитные местные сувениры. Летая достаточно часто в реальной жизни, вы повысите виртуальный рейтинг безопасности в местном аэропорту. По сути, это игра FarmVille для аэропортов, вызывающая у игроков ощущение благословенной продуктивности и социальных связей в среде, которая в противном случае привела бы к стрессу. Именно это делает Jetset игрой в альтернативной реальности, а не просто очередной возможностью отвлечься. Игра призвана улучшить опыт игроков, полученный в реальном мире.

Действительно ли виртуальные сувениры и усиления имеют для игроков настоящую ценность? Богост надеется, что да. Он разработал их специально для часто летающих пассажиров, чтобы у них была более увлекательная цель, чем бонусные мили и повышение класса обслуживания. «Многие пассажиры, совершающие деловые поездки, одержимы получением большего количества миль, хотя и жалуются на то, как много им приходится путешествовать, — поясняет Богост. — Это система, которая сама обесценивает себя: она вознаграждает вас, предоставляя больше того, что вы ненавидите». Я уже не говорю о том, что использование системы вознаграждений, имеющих значительную денежную стоимость для поддержания ощущения счастья и мотивации, нельзя считать масштабируемым решением. Бесплатных мест в самолетах ровно столько, сколько готова предоставить авиакомпания, а VIP-клиентов тоже ровно столько, сколько она готова признать. Богост отмечает, что как только на вознаграждения начинает претендовать слишком много людей, авиаперевозчик просто меняет правила и получить бонус становится сложнее. Это не совсем честная игра.

Напротив, потенциальные внутренние вознаграждения в хорошей игре, такой как Jetset, неисчерпаемы. Положительные эмоции можно вызвать у всех, кто в нее играет, без ограничений, а чувство удовлетворенности, гордости и социальной связи — полностью возобновляемые ресурсы. Когда целью становится внутреннее вознаграждение, можно чаще вознаграждать большее количество людей.

Ничто не олицетворяет бессмысленное, но обязательное занятие лучше, чем ожидание в очереди на прохождение контроля или посадку в аэропорту. Однако Jetset — особая, *добровольная* миссия, выполнением которой вы можете заняться, пока ждете своей очереди. Другими словами, Jetset — необязательное препятствие. Сосредоточившись на его преодолении вместо обязательного препятствия в виде прохождения контроля безопасности и посадки в самолет, вы можете в одночасье изменить свое умонастроение с негативного стресса на положительную активацию. Вы не можете уклониться от процедур в аэропорту, но у вас есть возможность поучаствовать в игре. Это тонкий, но действенный способ изменить динамику ситуации. Вместо того чтобы ощущать давление обстоятельств, вы сосредотачиваетесь на положительном стрессе, вызываемым игрой.

Больше всего в Jetset мне нравится то, что игра позволяет не просто пережить неприятный момент своей жизни, а активно участвовать в происходящем, в полной мере используя преимущества своего местонахождения благодаря выполнению миссии в игре, в которую можно играть *только* в аэропорту.

Для повышения качества жизни очень важно в полной мере уметь использовать преимущества сложившейся ситуации; это вызывает чувство собственной эффективности, напоминая о том, что вы кузнец своего счастья. Возможно, Jetset не до конца решает проблему постоянного напряжения от пребывания в аэропорту, но эта игра показывает, что в нашей власти улучшить свой опыт. Это превосходный сигнал о том, какую роль могут сыграть *игры с привязкой к местоположению* в повышении качества жизни в будущем.

Хорошая игра с привязкой к местоположению способна превратить любое место в источник внутреннего вознаграждения. Только представьте, какие перспективы это открывает. У меня три любимых места для игр, обеспечивающие внутреннее вознаграждение, — это кабинет стоматолога, отдел транспортных средств и общественный транспорт. Если непременно приходится переживать неприятный или расстраивающий опыт, то верный способ его улучшить — создать хорошую игру, в которую вы можете играть только в этом месте. Игра Jetset решает данную проблему в аэропортах. Но что вы скажете об улучшении опыта пребывания в воздухе?

Одно из возможных решений — челлендж[24] Day in the Cloud.

Дайте согласие на участие в челлендже.

Промчитесь над Землей.

Пожалуйста, оставайтесь на своих местах.

(Приглашение принять участие в игре Day in the Cloud.)<sup>4</sup>

Возьмите два обычных рейса, совершающих полет в одно время в противоположных направлениях между двумя аэропортами. Выставьте их друг против друга в эпическом онлайн-сражении, участникам которого предстоит проявить смекалку и креативность. Во время полета пассажиры стараются заработать для своего самолета как можно больше очков. После приземления победителями становятся все пассажиры самолета, набравшего максимальное количество очков.

Day in the Cloud — это рекламная кампания, придуманная специалистами Virgin America и Google Apps. Первоначально она проводилась в рамках небольшого тестирования на самолетах, следующих из Лос-Анджелеса в Сан-Франциско и обратно. И хотя эта игра пока не внедрена на всех самолетах Virgin America, она служит убедительным примером инноваций, которые можно применять в воздухе благодаря уже существующим технологиям.

Игра Day in the Cloud использует преимущества современной системы развлечений на борту самолетов Virgin America; в нее включен чат для взаимодействия и мгновенного обмена сообщениями между пассажирами самолетов, Google-карта в реальном времени, где отображается информация о местоположении самолета, высоте и скорости полета, а также вайфай-доступ в интернет для ноутбуков, мобильных телефонов и КПК.

Как только самолет поднимается выше трех тысяч метров и на авиалайнере активируется система вайфай, игроки могут подключиться к сети, зарегистрироваться и присоединиться к игре, состоящей из нескольких десятков головоломок и креативных челленджей, которые должны быть пройдены до снижения самолета на высоту менее трех тысяч метров. Все головоломки и челленджи рассчитаны на определенную высоту: чем выше — тем сложнее задание. Головоломка низкой высоты может быть достаточно простой — например, пройти лабиринт или ответить на вопрос о кинофильме: ««Мадам, думаю, вы делаете нечто большее, чем просто флиртуете со мной». В каком фильме 1967 года присутствует более известный вариант этой фразы?» (Ответ можно найти в ссылке.)<sup>5</sup>

Головоломки, соответствующие большей высоте, подразумевают выполнение более сложных заданий, таких как криптографический анализ на уровне членов Mensa — сообщества людей с высоким IQ, а также более увлекательные цели вроде взлома «реального» электронного ящика персонажа игры для обнаружения секретной личной информации. Если вы не любите головоломки, можете поучаствовать в креативных челленджах, таких как: «Напишите тематическую песню для игры Day in the Cloud. Текст должен состоять из куплета в четыре строки и одного запоминающегося припева в четыре строки. Вы должны включить в него минимум одну рифму к словам cloud (“облако”), circus (“цирк”), stratus (“слоистые облака”), cumulus (“кучевые облака”) или nimbus (“дождевые облака”)»<sup>6</sup>.

Головоломки и задания подобраны таким образом, чтобы за время полета их было практически невозможно решить в одиночку. Здесь в игру вступают ваши спутники по самолету. (Возможно, словосочетание «спутники по самолету» еще не укоренилось в языке, но это объясняется тем, что, к сожалению, самолеты пока еще мало используются в качестве социального пространства.) Пассажирам рекомендуют работать вместе, делиться и побеждать в различных челленджах, а также обмениваться полученными решениями. Вы можете сотрудничать с человеком, сидящим в вашем ряду, пользуясь с ним одним ноутбуком. Можно также применить встроенную в спинки сидений систему связи для обмена идеями и ответами.

Чем больше пассажиров в самолете играют, тем больше будет его общий счет. Следовательно, появляется стимул познакомиться с теми, кто кажется дружелюбным, любознательным или просто скучает. В ходе игры можно сотрудничать не только с ними. Онлайн-игра требует подключения к интернету, а, находясь в сети, вы без труда получите информацию у друзей и членов семьи по электронной почте, с помощью системы мгновенного обмена сообщениями или Twitter. Многие участники Day in the Cloud создают в Twitter неформальные команды, члены которых находятся на земле, чтобы те помогали им во время игры. (Не все пассажиры выбранных рейсов знали об игре заранее, но впоследствии ее организаторы рассказали мне о том, что около дюжины пассажиров каждого самолета были к ней готовы.) Наземные помощники служат своего рода индивидуальной системой поддержки во время полета, что не только приносит пользу игре, но и помогает уменьшить тревогу и скуку, которые обычно испытывают пассажиры самолетов.

Таймер игры показывает, сколько времени осталось до окончания полета, а значит, и на решение головоломок и завершение креативных челленджей. Когда самолет снижается на высоту менее трех километров, подводится итог и счет сообщается пассажирам обоих самолетов. После рейса один блогер написал: «Внезапно я услышал позади себя в самолете одобрительные возгласы и аплодисменты. “Мы выиграли!”»<sup>7</sup> Сотрудники Virgin America встречают пассажиров победившего самолета у трапа как героев. В общем, все это создает в воображении довольно яркий образ: два самолета, летящие один на север, другой на юг на скорости сотни километров в час, пытаются решить за облаками одинаковые задачи.

Безусловно, все это интересно, но вы по-прежнему думаете: зачем напрягаться и добавлять игры, если самолеты и без того делают то, что должны — надежно перевозят нас из одного уголка мира в другой? Неужели нам действительно постоянно нужны развлечения, приключения и успехи?

Разумеется, нет.

Если вы хорошо спите или работаете во время полета либо можете расслабиться и почитать хорошую книгу или просто наслаждаться видами, вам будет нетрудно просто игнорировать игру. Вы можете и должны путешествовать так, как привыкли. Так поступают многие — во время тестирования игры Day in the Cloud примерно половина пассажиров решила играть, тогда как остальные предпочли заниматься своими делами. Однако для миллионов людей совершить полет — проблема. Путешествия в воздухе вызывают у них невообразимый стресс, тревогу и нервное истощение. Когда столько людей испытывают трудности с чем-то и дискомфорт, мы должны попытаться изменить ситуацию. Если вы боитесь летать, скучаете в самолете или просто не можете спать во время полета, игра на борту могла бы обеспечить вам вовлеченность и стимуляцию, чтобы вы наслаждались полетами и ценили их. Игра Day in the Cloud наглядно показывает наличие как технологии, так и потребности в иной реальности путешествий.

Давайте рассмотрим ряд других возможностей. Например, можно создать ролевую игру на борту самолета, которая запоминает, на чем вы остановились, и возобновляет процесс каждый раз, когда вы снова садитесь в самолет. Вымышленные карты этой игры вполне можно было бы наложить на карты Google в реальном времени. Каждый квест можно было бы проходить только во время полета над определенной территорией.

Коллективные челленджи, основанные на использовании GPS, потребуют от вас сотрудничества с людьми, находящимся на земле в радиусе пары сотен километров от вашего самолета, а также синхронизации с ними ваших виртуальных действий в момент, когда вы будете пролетать над их головами. Неожиданно вы обнаруживаете, что полет над штатом Небраска отличается от полета над штатом Канзас, поскольку в Небраске у вас есть союзники, которые помогут вам получить больше очков, если вам удастся уговорить их зарегистрироваться и подключиться к игре в течение тех пятнадцати минут, что вы будете лететь над ними в небе.

Бонусные мили для часто летающих пассажиров тоже можно сделать гораздо полезнее. Например, их можно предоставлять в качестве очков опыта по разным видам навыков, талантов и способностей, чтобы усилить своего бортового аватара.

Игры на борту самолета предлагают даже новую модель изменения посадочных мест с повышением класса обслуживания: игрок, набравший определенное количество очков, получает место в салоне первого класса. Один игрок, участвовавший в тестировании Day in the Cloud, рассказывает: «В этот момент стюардесса спросила, не хочу ли я перейти в первый класс,

поскольку там больше места, а я лучший игрок. Признаться, мне не очень хотелось этого, ведь тогда я потерял бы новых друзей, сидевших рядом»<sup>8</sup>. (В итоге он убедил стюардессу, что они должны перейти в первый класс вместе, чтобы иметь возможность и дальше взаимодействовать.)

По большому счету, когда каждая миля, преодолеваемая вами в воздухе, — это шанс накопить больше очков за миссии, каждый пассажир самолета — ваш потенциальный союзник, а полет над маленьким городком или мегаполисом позволяет установить контакт с их жителями, перед вами открывается возможность сделать нечто большее, чем просто добраться до места назначения.

**ИГРЫ НА БОРТУ** самолета — веский аргумент в пользу разработки игр, связанных с повседневной жизнью: они помогают людям меньше страдать и больше наслаждаться происходящим. Если нам сложно пережить какое-нибудь событие, постановка увлекательных целей, отслеживание очков, уровней и достижений, а также обеспечение виртуального вознаграждения облегчают это. В конечном счете самая важная работа, которую предстоит выполнить гейм-дизайнерам в будущем, — превратить то, что дается нам с трудом, в источник *внутреннего* удовлетворения.

А как насчет тех видов деятельности, которые мы уже любим? Могут ли игры мотивировать нас прилагать больше усилий, даже если нам нравится то, чем мы занимаемся?

Попытки улучшить и без того приятное занятие за счет дополнительных очков, уровней и достижений, сопряжены с определенным риском. Экономисты доказали, что предложение внешнего вознаграждения, например денег или призов, за то, что люди уже делают и любят делать, *снижает* мотивацию. Но поскольку игровые очки и достижения пока не имеют внешней стоимости, а в качестве главного приза выступает слава, повод похвастаться и чувство гордости, опасность обесценивания приятного опыта посредством присутствующей в игре обратной связи не так уж велика. Тем не менее она существует.

Подобно деньгам или призам, возможность зарабатывать очки и повышать уровень может отвлекать внимание от истинных причин, побудивших нас заниматься этим делом. Безусловно, мы должны вдумчиво относиться к тому, где и когда применять игроподобные системы обратной связи. Если *все* в жизни сводится к преодолению сложных проблем, получению большего количества очков и достижению более высоких уровней, мы рискуем чрезмерно сосредоточиться на вознаграждении в виде положительной обратной связи. А ведь мы вовсе не хотим потерять способность просто наслаждаться каким-либо занятием, не так ли?

Зачем же нам рисковать? А затем, что оценка наших усилий посредством игроподобных систем обратной связи помогает совершенствоваться в том, что мы делаем. Выдающийся специалист по математической физике XIX столетия лорд Кельвин сказал: «То, что нельзя измерить, невозможно улучшить». Чтобы оценить свой прогресс, нам необходимо получать данные сразу же. Количественные показатели, или конкретные числовые цели, которых мы хотим достичь, позволят нам сосредоточиться и повысят мотивацию работать еще усерднее.

Данные в реальном времени и количественные показатели — причина того, почему геймеры неизменно улучшают свои навыки практически в любой игре: полученные результаты постоянно оцениваются и доводятся до их сведения посредством индикаторов прохождения игры, очков, уровней и достижений. Игрокам четко видно, как и когда они добиваются прогресса. Мгновенная положительная обратная связь такого рода стимулирует игроков прилагать еще больше усилий и добиваться успеха в решении более сложных задач. Значит, и нам не мешало бы сделать свои любимые виды деятельности похожими на игру. Это поможет нам лучше с ними справляться и ставить перед собой более высокие цели.

## Nike+

Рассмотрим игроподобную систему для бега Nike+ — мотивационную платформу, невероятно популярную среди тех, кто любит бегать, особенно среди тех, кто стремится бегать как можно быстрее.

Nike+

Статистика! Статистика! Она подняла меня с постели сегодня утром и отправила бегать, потому что мне нужно **ПОВЫСИТЬ ПОКАЗАТЕЛИ**. Это очки за достижения в реальном мире! Кто еще со мной сыграет? Я ищу соперников!<sup>9</sup>

*Сообщение нового бегуна Nike+ на доске объявлений*

Когда я впервые отправилась бегать с системой Nike+, мне удалось пробежать дистанцию быстрее, чем я пробегала ее раньше. Я бежала по своему любимому маршруту длиной около семи километров, пролегавшему по холмам Беркли. За шесть лет, на протяжении которых я бегала пару раз в неделю, я никогда не приходила к финишу быстрее, чем за 41 минуту 43 секунды. Однако во время первой пробежки с Nike+ мое время составило 39 минут 33 секунды, что больше чем на две минуты превысило мой личный рекорд. Как мне это удалось? Здесь нет никакой загадки: меня мотивировала более качественная обратная связь в режиме реального времени и обещание онлайн-вознаграждения по возвращении домой.

Безусловно, бег сам по себе награда. Вы чувствуете прилив энергии, развиваете выносливость, сжигаете калории, становитесь сильнее. Кроме того, это занятие требует напряженных волевых усилий: найти время и убедить себя в том, что у вас есть силы, а не спать допоздна; выйти на улицу в любую погоду; преодолеть скуку, вызываемую монотонностью бега. Бегуны любят бегать, но мотивировать себя им трудно. А система Nike+ как раз и предназначена для того, чтобы добавить еще один уровень внутренней мотивации, помимо эйфории бегуна и фактических результатов.

Если вы никогда не видели Nike+ в действии, то вот как она работает: недорогой датчик (стоит около двадцати долларов и меньше фишки для покера) незаметно размещается в подошве почти всех стандартных кроссовок Nike. Он включается во время движения благодаря акселерометру и обменивается данными с вашим iPod посредством радиопередатчика, сообщая, с какой скоростью вы бежите и какое расстояние уже преодолели. По мере того как вы бежите — возможно, под любимую музыку, — на экране iPod в реальном времени отображается ваша статистика.

Получение обратной связи в режиме реального времени крайне важно, когда речь идет о повышении скорости и увеличении дистанции. Даже возможность увидеть, что вы замедляете темп — это происходит неосознанно, когда вы устаете или теряете концентрацию, — помогает снова сосредоточиться на беге. Между тем ускорение сразу же приносит внутреннее удовлетворение, поскольку вы видите, как меняются показатели. Одно дело, поставить временную цель и стремиться к ней, и совсем другое — знать каждый шаг пути, если вы бежите достаточно быстро, чтобы достичь цели.

По возвращении домой вы можете подключить iPod к компьютеру, после чего система Nike+ загрузит ваши данные и добавит их в ваш профиль занятий бегом. Вот тут в игру и вступает онлайн-вознаграждение. Каждый километр, который вы пробежали, приносит вам одно очко; набрав достаточно очков, вы повышаете уровень. В настоящее время в Nike+ предусмотрено шесть уровней, которым соответствуют те же цвета, что и цвета поясов в боевых искусствах: желтый, оранжевый и зеленый; синий, пурпурный и черный. Как и в любой хорошей ММО, в Nike+ вы сначала повышаете уровень достаточно быстро, но со временем для перехода на следующий требуется больше усилий. Сейчас я бегун зеленого уровня; с начала использования системы Nike+ я пробежала 438 километров, а для того чтобы перейти на синий уровень, мне нужно пробежать еще 560 километров. Страшновато, но я так сильно заинтересована в повышении уровня, что готова поспорить: я пробегу следующие 560 километров за меньшее время, чем предыдущие 438.

На основании данных, собираемых датчиком Nike+, вы можете завоевать еще и индивидуальные онлайн-трофеи за лучшее время и бег на самую длинную дистанцию, а также получить поощрение за то, что добились тренировочных целей, — увеличить дистанцию до 10 километров или пробежать 100 километров за сто дней. А после особенно успешной пробежки, до того как успеете перевести дыхание, знаменитый спортсмен, такой как Лэнс Армстронг, подбодрит вас следующим приветствием: «Поздравляю! Вы только что поставили личный рекорд на этой дистанции» или «Так держать! Это была пробежка на самую длинную дистанцию».

Вы можете хранить свой беговой профиль в секрете и никому не рассказывать о своих достижениях или, наоборот, объявить о них друзьям по Nike+ и Facebook, и даже всему миру в Twitter. Моя любимая мотивационная функция Nike+ — «песня, заряжающая энергией». Это музыкальный эквивалент аптечки или усиления в видеоигре. Каждый раз, когда вы нуждаетесь в приливе энергии или дополнительной мотивации, чтобы продолжать бег или увеличивать скорость, просто нажимаете центральную кнопку своего iPod. Этот быстрый жест автоматически



запускает вашу любимую, заранее установленную песню для бега. У меня нажатие центральной кнопки вызывает ощущение, будто я высвобождаю некую тайную беговую суперспособность, о существовании которой даже не подозревала. При этом ускоряется темп, сердцебиение усиливается, а слова песни, звучащей в ушах, напоминают мантру. Это единственный случай, когда в реальном мире я чувствую себя способной призвать те магические силы, которые привыкла использовать в виртуальных мирах.

Сложите все это — статистику в реальном времени, систему повышения уровня, личные достижения и собственную песню, заряжающую энергией, — и Nike+ станет первоклассной беговой игрой, в которой используется лучшая система обратной связи и вознаграждения, чтобы помочь вам прилагать максимум усилий и стремиться к большему, чем вы стремились бы в ином случае. Но зачем играть одному, если можно играть с другими? Онлайн-сообщество, сформировавшееся вокруг системы Nike+, превращает ее в нечто поистине впечатляющее: Nike+ не просто беговая игра, а массовая многопользовательская беговая игра.

Онлайн-сообщество Nike+ насчитывает свыше двух миллионов активных членов, и все они обмениваются данными о пробежках, чтобы соревноваться в рамках челленджей и вносить вклад в командные миссии. Любой желающий может создать челлендж и пригласить кого угодно сыграть вместе. Такой челлендж может быть состязательным (каждый участник старается получить максимально возможное количество очков) или совместным (вы пытаетесь стимулировать всех участников успешно завершить челлендж до истечения срока). Челленджи могут быть представлены в виде соперничества двух игроков, например муж против жены или брат против брата, или организованы в виде командного соревнования группы друзей, коллег или даже всего отдела: сколько команд могут в совокупности пробежать тысячу километров, прежде чем время выйдет?

Челленджи могут быть доступны для сотен, тысяч или даже десятков тысяч участников. Сегодня насчитывается более семи тысяч созданных пользователями публичных челленджей, в том числе совместный индивидуальный челлендж «Пробежка вокруг Земли», каждый участник которого должен пробежать 40 075 километров. Его срок истекает в 2027 году, что делает эту амбициозная цель более достижимой. Кроме того, есть и состязательный челлендж для бегунов, которые выходят на пробежку со своими собаками. В его рамках игроки могут формировать команды с определенной породой. Сейчас из пятидесяти разных команд лабрадоры и гончие прошли максимальное количество километров, за ними следуют дворняги, а самый высокий темп задают австралийские овчарки.

Челлендж позволяет включить личные цели бегуна в широкий социальный контекст, что придает каждой пробежке больше смысла. Каждый забег привязывается к чему-то еще: в зависимости от объекта мотивации можно предпочесть челленджи, которые поддерживают дух соперничества или, наоборот, пробуждают ответственность за товарищей по команде.

Безусловно, ни одна хорошая массовая многопользовательская игра не обходится без аватара. Nike+ не исключение. Присоединяясь к сообществу Nike+, вы должны создать своего Мини; этот аватар — ваш «маленький партнер по бегу», можете сделать его похожим на себя. Уровень энергии и анимация аватара зависят от вашей беговой активности, то есть насколько далеко и часто вы бегаєте. Если у вас было несколько хороших дней подряд, ваш Мини восторжен и чрезвычайно подвижен. Если в течение пары недель вы бегаєте меньше, Мини выглядит недовольным и унылым и поддразнивает вас за то, что вы лентяй. Несколько дней назад моя Мини строила мне рожицы со словами: «Если бы только я упражнялась в беге так же, как в пэдлболе».

Мини приветствует вас при каждом входе в систему Nike+; вы можете включить его в свой профиль в Facebook или блог, чтобы его видели другие, а также загрузить в качестве экранной заставки и смотреть на него во время игры. Так вы будете сталкиваться со своим аватаром лицом к лицу даже тогда, когда не думаете о беге.

Согласно результатам последних исследований, обратная связь с помощью аватара чрезвычайно эффективна. В недавнем широко цитируемом эксперименте, проведенном в лаборатории виртуального взаимодействия человека Стэнфордского университета (Virtual Human Interaction Lab, VHIL), исследователи продемонстрировали, что наблюдение за тем, как кастомизированные, похожие на нас аватары сбрасывают или набирают вес, пока мы выполняем физические упражнения, заставляет нас тренироваться дольше и усерднее<sup>10</sup>. Участники,

получившие «опосредованное подкрепление» от своих аватаров, вызвались выполнить в среднем в восемь раз больше повторений, чем те, у кого не было обратной связи в виде аватара. Такой подход открывает хорошие перспективы для использования аватаров вроде Мини дома или в тренажерных залах, где люди чаще выполняют упражнения перед экранами. Вообще-то, обратная связь в виде аватара применяется во многих фитнес-играх, в том числе Wii Fit и EA Sports Active, для того чтобы помочь игрокам усерднее тренироваться.

Впрочем, чтобы воспользоваться преимуществами такой обратной связи, нет необходимости стоять перед экраном. В ходе другого эксперимента исследователи VHIR обнаружили, что даже простая демонстрация короткого анимационного видео, на котором похожий на них аватар совершал пробежку, стимулировала участников эксперимента заниматься бегом в среднем на один час дольше в первые сутки после ухода из лаборатории. Просмотр видео со случайным аватаром не давал такого мотивационного эффекта; метод срабатывал только тогда, когда аватар походил на участника эксперимента.

Исследователи предположили, что наблюдение за тем, как их виртуальные двойники занимаются позитивной деятельностью, пробуждало у испытуемых воспоминания о собственных позитивных переживаниях в реальной жизни, поэтому они были более склонны возобновить эту деятельность. Ученые сочли необходимым отметить, что участники эксперимента, студенты из северных районов Калифорнии, в основном были здоровыми молодыми людьми в хорошей физической форме. В ходе исследования не было выявлено никаких доказательств того, что человек, который не любит бег, станет бегать целый час, увидев, как это делает его аватар. Таким образом, аватар усиливал положительные эмоции в отношении бега, а не создавал их.

Вчера, после моей первой пробежки за пару недель, моя Мини танцевала вокруг iPod, улыбалась и говорила: «Мне трудно себя сдерживать! Я как беговая дорожка!» Сегодня, после еще одной пробежки, она перепрыгивает через препятствия и кричит: «Я могу все! Я чувствую себя потрясающе!» Должна признать, аватар довольно точно передает суть моего внутреннего бегуна. Этот метод определенно работает в полном соответствии с предположением стэнфордских исследователей: моя Мини напоминает мне о том, почему мне нравится бегать, а значит, повышает вероятность того, что я выйду из дома и займусь бегом. Но есть кое-что еще. Оказывается, мне хочется бегать больше еще и для того, чтобы сделать Мини счастливой.

Как бы нелепо это ни выглядело, эмоциональная связь возникает в играх постоянно, особенно в играх, подразумевающих уход и заботу о питомцах, таких как серия игр Viva Piñata для Xbox, в которой игроки должны поддерживать экосистему «живых», блуждающих в диком лесу пиньят, или серия игр Pikmin для Nintendo, где игрок несет ответственность за армию услужливых, но глуповатых и весьма уязвимых существ. Исследователь из Массачусетского технологического института Джудит Донат изучала эмоциональную привязанность, возникающую у нас к виртуальным существам. Она утверждает, что персонажи игры, специально запрограммированные так, чтобы казаться зависимыми, пробуждают заложенное в человеке стремление лелеять и заботиться о слабых, а тот факт, что эти существа — милые и беспомощные, только способствует этому. «Потраченные на них силы кажутся актом милосердия, ответственности и альтруизма, — объясняет Донат. — Мы испытываем эмпатию и беспокоимся об их благополучии»<sup>11</sup>. Следовательно, вполне естественно, что чем счастливее наши виртуальные существа, тем большее удовлетворение мы испытываем от осознания того, что хорошо о них заботимся.

Счастье виртуальных существ представляет собой не такую очевидную систему обратной связи, как очки, уровни и достижения. Однако это одна из составляющих масштабного процесса инноваций в области вознаграждения, внедряемых по мере того, как мы учимся повышать свою мотивацию с помощью лучших стратегий гейм-дизайна в реальной жизни.

**ЧЕМ ТЩАТЕЛЬНЕЕ** мы начнем отслеживать и составлять отчеты о своих повседневных действиях — посредством GPS, датчиков движения, биометрических устройств, для измерения частоты сердечных сокращений или уровня сахара в крови например, или даже просто с помощью вводимых вручную обновлений статуса, — тем точнее будем определять свой прогресс, ставить цели, принимать вызовы и поддерживать друг друга в реальной жизни так же, как мы делаем это в играх. Учитывая огромный успех системы Nike+, не так уж трудно себе представить, как некоторые стратегии Nike+ применяются для других дел, которые мы стремимся делать быстрее, чаще или просто качественнее. Я, например, с удовольствием

воспользовалась бы системой Writing+ при написании данной книги. У меня был бы писатель Мини, и его уровень настроения и энергии зависел бы от количества написанных мной за день слов. Так, у меня была бы возможность получить достижение, скажем, за то, что я писала десять дней подряд или установила личный рекорд по количеству слов, написанных за день. Подобная система могла бы анализировать сложность текста — например, сколько слов у меня в одном предложении и предложений в одном абзаце, а я использовала бы эти данные, чтобы повысить четкость изложения материала и изменить структуру текста. Кроме того, я могла бы устроить дружеское соперничество с другими авторами — как с моими друзьями, так и с писателями, творчество которых мне нравится. Думаю, у меня было бы гораздо больше вдохновения писать, если бы я знала, что могу сравнить свою ежедневную статистику со статистикой любимых авторов: Кертиса Ситтенфельда, Скотта Вестерфельда, Кори Доктороу и Эмили Гиффин.

Игроподобная обратная связь и опосредованная поддержка принесли бы пользу любому проекту, над которым мы работаем и хотим успешно завершить. Возможно, нас ждет будущее, в котором все наши дела будут иметь свою систему «плюс»: приготовление пищи (Cooking+), чтение (Reading+), музыка (Music+). Может быть, даже социальная жизнь (Social Life+)?

Эта идея лежит в основе приложения для социального взаимодействия Foursquare, разработанного для того, чтобы побудить игроков вести более активную общественную жизнь.

## Foursquare

Предпосылка для создания Foursquare проста: вы станете счастливее, если будете чаще выходить из дома и проводить больше времени с друзьями.

Приложение Foursquare, созданное разработчиками из Нью-Йорка Деннисом Кроули и Навином Селвадерай, получило название от классической игры с красным резиновым мячом на игровой площадке. Для участия в Foursquare вы просто входите в приложение для мобильного телефона каждый раз, когда приходите в общественное место, которое кажется вам интересным, а затем сообщаете системе о своем местонахождении. Этот процесс называется check-in («чек-ин, отметка о прибытии»); вы можете чекинуться в ресторане, баре, кафе, концертном зале, музее или любом другом месте. Всегда, когда вы отмечаетесь, сервис Foursquare в реальном времени оповещает об этом ваших друзей, чтобы они могли к вам присоединиться, если у них есть время и они находятся неподалеку. Кроме того, система сообщает вам, есть ли поблизости ваши друзья, на случай, если вы захотите с ними встретиться. Самое важное — Foursquare фиксирует, где и когда вы побывали, с кем установили контакт и играют ли эти люди в Foursquare. К середине 2010 года более миллиона человек обменивались данными о своей социальной жизни посредством Foursquare, и более чем три четверти из них чекинулись в разных местах не менее тридцати раз ежемесячно<sup>12</sup>.

На основании всех этих данных Foursquare составляет ряд онлайн-метрик вашей социальной жизни: как часто вы куда-то ходите, сколько разных мест посещаете, с каким количеством людей встречаетесь каждую неделю и как часто посещаете любимые места. Сами по себе эти данные не так уж интересны, это просто способ выразить в количественной форме то, что вы уже делаете. В Foursquare интересно то, что это челлендж и основанная на данных система вознаграждения.

Самый популярный элемент Foursquare — челлендж под названием «Мэр». Правила гласят: «Если вы отмечались в каком-то месте чаще, чем кто-либо другой, мы назначаем вас мэром этого объекта. Но как только кто-то другой сделает больше отметок, вы потеряете свое положение». Когда вы становитесь мэром, Foursquare сообщает об этом вашим друзьям и поздравляет вас. Более того, некоторые бары и рестораны делают специальные предложения действующему мэру — например, Marsh Café в Сан-Франциско предоставляет бесплатные напитки. Безусловно, со стороны кафе это умный ход: у игроков появляется дополнительный стимул каждый вечер приходить туда с друзьями, чтобы попытаться получить или сохранить свой статус, а бизнес кафе, соответственно, развивается. Кроме того, для традиционных компаний это хороший способ расширения своих услуг — участие в популярной игре, основанной на реальности. Сегодня сотни общественных мест — от зоопарка Сакраменто до ресторана быстрого питания Wendy's в студенческом клубе Университета Северной Каролины в Шарлотте предлагают игрокам Foursquare скидки или бесплатные услуги.

Почему людей так прельщает перспектива стать мэром? Потому что это обеспечивает возможность и далее делать то, что любишь, но еще чаще. Это дает вам повод проводить больше времени в местах, где вам особенно комфортно. А когда вы замечаете, что кто-то еще претендует на ваш статус мэра, у вас сразу же появляется дружелюбный соперник, что стимулирует вас чаще посещать любимые места, так же как соперник по Nike+ заставляет бегать быстрее и дольше.

Foursquare — это еще и система личных достижений, включающая виртуальные трофеи и беджи. Трофеи автоматически отображаются в вашем профиле, когда вы отмечаетесь в десятом, двадцать пятом, пятидесятом и сотом месте города. Для получения трофея недостаточно довольствоваться статусом мэра в одном месте, приходится расширять социальные горизонты. Вы также можете заработать беджи — например бедж Foodie, который можно получить, зачекинившись в ресторанах с рейтингом Zagat Нью-Йорка, Сан-Франциско, Чикаго и других крупных городов, или бедж Entourage, если отметитесь в то же время в том же месте, что и минимум десять ваших друзей по Foursquare.

Что делает социальную жизнь в Foursquare интереснее обычной социальной жизни? Простая вещь: для получения хороших результатов в Foursquare вам необходимо больше наслаждаться жизнью. Вы должны чаще бывать в любимых местах и чаще встречаться с друзьями, на личные встречи с которыми у вас могло бы не хватить времени при обычных обстоятельствах. Другими словами, эта игра вознаграждает вас не за то, что вы и так делаете, а за то, что вы делаете нечто новое и стараетесь больше общаться с людьми.

У включения наглядной статистики в вашу социальную жизнь есть еще одно важное преимущество. Поскольку игроки хотят, чтобы их статистика была максимально точной — и впечатляющей, — высока вероятность, что они не забудут отмечаться и отправлять сообщения о своем местонахождении. Таким образом друзья могут находить их и планировать встречи.

Конечно, настоящее вознаграждение, обеспечиваемое частыми встречами с друзьями, не имеет отношения к виртуальным беджам, очкам за социальную жизнь или поводам похвастаться. Истинное вознаграждение дают позитивные эмоции (открытия и приключения), новые впечатления (возможность чаще слушать живую музыку и пробовать более интересные блюда) и социальные связи, укрепляемые благодаря частому общению с приятными людьми. Foursquare не заменяет все эти вознаграждения, а просто привлекает к ним ваше внимание.

Безусловно, одни люди от природы общительны и любят развлечения, а для других (трудооголиков, домоседов, интровертов) выход из дома сродни подвигу, особенно при наличии убедительных причин оставаться в своей гостиной. На одной популярной геймерской футболке написано: Achievement unlocked: Left the house («Достижение разблокировано: вышел из дома»)13. Разумеется, это шутка, но она отображает реальные трудности, связанные с попытками вести осмысленную, сбалансированную жизнь в неvirtуальном мире. Пока мы изо всех сил ищем баланс между приключениями в виртуальной и реальной жизни, игра вроде Foursquare может подтолкнуть нас в нужном направлении и помочь приложить максимум усилий там, где есть шанс получить вознаграждение, которое даст нам самое большое удовлетворение — в реальном мире, с помощью хорошей игры.

## Глава 9

### Веселый досуг с незнакомцами

#### Как игры в альтернативной реальности способствуют созданию новых сообществ в реальном мире

Холодный пасмурный день. Вы идете по оживленной улице, погружившись в размышления. И вдруг женский голос шепчет вам на ухо: «Поблизости есть “поклонник”...» Вы оглядываетесь, но все как будто затерялись в своих мирах, как и вы несколько секунд назад. Если поблизости и есть поклонник, вы представления не имеете, кто он. Затем вы снова слышите голос; на этот раз он сообщает вашу обновленную статистику: «Теперь ваша жизнь на шестом уровне». Это на один уровень выше, чем было до того, как поклонник прошел мимо. Значит, незнакомец только что подарил вам жизнь.

Кто это был? Может, подросток с наушниками, сидящий на ступеньках одного из оставшихся позади зданий? Он выглядит так, будто слушает музыку, но слушает ли он также и поклонников? Или поклонник — это мужчина в костюме с Bluetooth, который ходит туда-сюда? Похоже, у него

деловой телефонный разговор, но может ли он быть также вашим тайным благодетелем? Или этот человек уже ушел, а вы снова сами по себе?

Вы не успеваете пройти следующую часть квартала, как голос снова прерывает вас, на этот раз более настойчиво: «Поблизости есть танцор». А затем сразу же сообщает: «Поблизости *еще один* танцор. Ваша жизнь теперь на четвертом уровне». Проклятие! Кто только что украл у вас две жизни?

Должно быть, это пара, играющая вместе, поскольку вы сразу потеряли две жизни. Вы оборачиваетесь и видите, как напротив идут двое, держась за руки. У них под капюшонами могут быть наушники. Вы не заметили их раньше, но это должны быть танцоры. Вы быстро идете в конец квартала, пока они не вернулись и не отняли у вас еще одну жизнь.

Очевидно, что вам необходимо побыстрее найти других поклонников, объединиться с ними и восстановить жизни друг друга. Если ваша жизнь опустится на нулевой уровень, вы выбываете из игры. Но как отыскать других игроков, смешавшихся с толпой? В инструкции к игре сказано: «Вы можете подойти к незнакомцу и спросить его: “Вы поклонник или танцор?”» Но это слишком прямолинейно и грубо. Вам комфортнее изучить толпу, выискивая в ней людей, которые как будто ищут кого-то. Так вы сможете приблизиться к самым перспективным незнакомцам, стать рядом и понаблюдать, снизится или повысится ваш уровень жизни. Если ничего не произойдет, значит, человек не участвует в игре и не стоит его беспокоить. Если же уровень жизни повысится, вы можете улыбнуться ему и установить зрительный контакт. Вы должны попытаться показать незнакомцу, что вам можно доверять.

Научиться предлагать утешение незнакомцам и принимать его — основная задача игры, которая так и называется: *Comfort of Strangers* («Утешение незнакомцев»). Это игра для городского пространства, созданная британскими разработчиками Саймоном Эвансом и Саймоном Джонсоном. В нее играют на КПК и мобильных телефонах с помощью Bluetooth-системы отслеживания местоположения, которая отправляет вам через наушники оповещение всякий раз, когда другие игроки находятся в нескольких метрах от вас. КПК автоматически обнаруживает игроков в радиусе нескольких метров и регистрирует получение или потерю жизни каждый раз, когда ваши пути пересекаются. Половина игроков — «поклонники»; они входят в состав одной команды. Вторая половина — «танцоры»; они образуют команду соперников. После встречи с членом своей команды вы получаете жизнь; после встречи с членом команды соперников вы жизнь теряете.

В *Comfort of Strangers* играют анонимно: вы можете загрузить приложение, запустить его и отправиться бродить по городским улицам, не имея представления о том, кто участвует в игре и сколько в ней игроков. В игре нет визуального или экранного элемента, поэтому в нее можно играть незаметно, положив КПК в карман. Единственный признак того, что вы играете, — это наушники, но, учитывая сколько людей их сейчас носит в общественных местах, затеряться среди толпы не составит труда.

В самом начале игры вы не знаете, на чьей стороне играете. Вы должны выяснить, поклонник вы или танцор, слушая голос, нашептывающий на ухо, и следя за тем, повышается уровень жизни или снижается. Каждый игрок начинает игру с десяти жизней; игра заканчивается, когда в живых остается только одна команда.

По словам Эванса и Джонсона, игра призвана пробудить чувства одиночества и никому не известности, поскольку это важнейшие составляющие городской жизни, и помочь незнакомым людям хотя бы ненадолго почувствовать, что они небезразличны окружающим. Они объясняют это так: «Игра погружает игроков в толпу, подвергая их воздействию двойственных ощущений, которые вызывает городская жизнь, — права на анонимность и связанного с этим одиночества. Испытывая желание оставаться в игре, игроки создают спонтанные или импровизированные социальные группы»<sup>1</sup>. Они должны научиться интуитивно определять участников игры, то есть членов игрового сообщества. Игроки учатся воспринимать незнакомцев с точки зрения потенциальных отношений, которые можно с ними поддерживать, а не только как препятствия, которых следует избегать при встрече.

Игра *Comfort of Strangers* вызывает очень сильные эмоции. Она не только повышает осведомленность о возможной роли незнакомцев в вашей жизни, но и пробуждает настоящее любопытство в отношении других, а также сильное желание найти с ними общий язык. В начале игры вам может показаться, что вы единственный, кто в нее играет, поэтому каждая встреча

с другим игроком обнадеживает, даже если это член команды-соперницы. Я спросила Саймона Джонсона о социальных целях игры, и он сказал мне, что так и было задумано:

Мы хотели, чтобы наши игроки нашли способ наладить контакты с находящимися вокруг них незнакомцами, поэтому попытались заставить их почувствовать себя потерянными и одинокими. Игра в какой-то степени должна была вызывать у игроков ощущение неопределенности в отношении ее участников. Мы обыграли тему границы между игроками и неигроками, с тем чтобы поиск очередного играющего незнакомца неизменно приносил вам утешение, даже если он представитель противоположной стороны. Они, по крайней мере, понимают ваши действия, а значит, и то, что вы участвуете в той же игре<sup>2</sup>.

Игра *Comfort of Strangers* может быть короткой или длинной, в зависимости от готовности игроков преодолеть свою нерешительность по отношению к незнакомцам и способности держаться вместе в толпе. Теоретически, если бы такая игра стала невероятно популярной, в нее можно было бы играть постоянно в рамках обычного распорядка дня. Для этого достаточно было бы просто включать ее, выйдя на улицу, и всегда сохранять вероятность встречи с другим игроком, пока вы занимаетесь текущими делами. Но на практике, поскольку подобные игры все еще в новинку, для обеспечения непрерывности игрового процесса не набралась критическая масса игроков. Пока игроки организуют игры онлайн и устанавливают точные игровые периоды и площадки, например в определенном районе, в определенные часы, в определенный день. Предварительный план сохраняет анонимность, но гарантирует достаточную плотность игры, чтобы у ее участников были шансы встретиться.

Учитывая, что для таких игр, как *Comfort of Strangers*, критическая масса крайне важна, в 2008 году Эванс и Джонсон основали ежегодный фестиваль под названием «Интересные игры» (*Interesting Games*), или *Igfest*, для развития инновационных уличных игр. Задача этого мероприятия — обеспечить поддержку и знакомство с разработчиками игр, которые стремятся сделать города более интересным и дружелюбным пространством. *Igfest* — один из многих фестивалей городских игр, которые проводятся во всем мире, от ежегодного фестиваля *Come Out & Play* в Нью-Йорке, впервые проведенного в 2006 году, и *Hide & Seek Weekender* в Лондоне (2007 год) до *Urban Play* в Южной Корее, основанного в 2005 году. Все эти мероприятия призваны оценить, насколько игры способны укреплять общность в различных пространствах реального мира.

Такие фестивали собирают критическую массу игроков в одном месте на целую игровую неделю или уик-энд, чтобы познакомить с этими играми широкую публику. И они также представляют собой девятое решение исправления реальности:

## Решение 9: больше веселого досуга с незнакомцами

По сравнению с играми в реальности мы часто одиноки и изолированы. Игры помогают нам объединяться и создавать большие новые сообщества.

Что значит создать новое сообщество? Непросто определить разницу между сообществом и толпой, тут мы ориентируемся на свои ощущения. В сообществе нам комфортно. У нас возникает чувство общности, принадлежности и активной совместной заботы о чем-то. Как правило, подобное объединение возникает, когда группа людей с общими интересами начинает взаимодействовать ради их удовлетворения. Для этого требуется **положительное участие** каждого члена группы.

Для того чтобы превратить группу незнакомых друг с другом людей в сообщество, следует сделать две вещи: найти общий интерес, который объединил бы незнакомцев, и дать им возможность и средства для взаимодействия на поле этого интереса.

Лучше всего с данной задачей справляется многопользовательская игра. Она направляет внимание членов группы на общую цель, даже если им кажется, что у них нет ничего общего, что обеспечивает членам группы средства и мотивацию для ее достижения, и если раньше они не планировали взаимодействовать.

Сохраняется ли сообщество незнакомцев надолго? Не всегда. Порой оно существует ровно столько, сколько длится игра. Игроки могут никогда больше не увидеться и не общаться друг с другом. И это нормально. Мы часто склонны думать о сообществах как о долгосрочных и

устойчивых объединениях. Однако они могут приносить пользу даже в том случае, когда функционируют всего несколько дней, часов или даже минут.

В рамках сообщества мы испытываем чувство, называемое антропологами «коммунитас», или духом общности<sup>3</sup>. Это сильное чувство единства, солидарности и социальной связи, и оно защищает от одиночества и отчужденности. Даже небольшое такое переживание порой способно вернуть нас в социальный мир, если мы были в изоляции, или возродить приверженность активному и позитивному участию в общественной жизни. Небольшой всплеск духа общности в пространстве, которое раньше казалось непривлекательным или неинтересным, может навсегда изменить наше отношение к этому пространству. В итоге оно становится для нас местом, где мы можем действовать и приносить пользу, а не просто проходить мимо или наблюдать.

Разработчики *Comfort of Strangers* Эванс и Джонсон убеждены, что переживание коммунитас в повседневной игре рождает вкус к совместным действиям, улучшающим наш мир. Умение совершать вместе с незнакомцами импровизированные действия ради достижения общей цели развивает у игроков так называемый роевой интеллект, который повышает способность и склонность людей объединяться ради получения положительного конечного результата. «При разработке игр мы думаем о революционных вещах, обеспечивающих роевой интеллект: низкоуглеродная экономика, массовая креативность, счастливая жизнь при трате меньших ресурсов».

Эта идея не такая уж радикальная. Для того чтобы понять, почему, давайте рассмотрим еще две игры, предназначенные для создания неожиданных моментов коммунитас в конкретном пространстве: *Ghosts of a Chance* — игра для национального музея и *Bounce* — игра для дома престарелых. Оба новаторских проекта демонстрируют растущую важность общения с незнакомцами и применения игр в целях развития способности к участию в жизни общества.

### **Ghosts of a Chance: игра, меняющая суть членства**

Большинство музеев предлагают посетителям членство в обмен на годовой взнос, который дает им право посещать музей так часто, как они пожелают. Это хороший способ привлечь средства и повысить посещаемость, но не очень хороший, чтобы получить опыт членства. Члены сообщества музея, как и большинство посетителей, просто смотрят экспозицию, но не взаимодействуют с другими членами или даже не знают их.

Не так давно в Смитсоновском музее американского искусства решили поэкспериментировать с новой моделью членства, предполагающей *настоящую* причастность к жизни музея. Речь идет о модели, в соответствии с которой члены музейного сообщества обязаны вносить реальный вклад в его коллекцию и взаимодействовать друг с другом в сети в перерывах между посещениями музея. Для тестирования этой модели Смитсоновский музей разработал шестинедельную ARG под названием *Ghosts of a Chance* для одного из своих главных филиалов — Центра американского искусства фонда Люса.

Центр фонда Люса называют «видимым хранилищем» Смитсоновского музея. В нем представлено более трех с половиной тысяч произведений американского искусства — скульптур, картин, ремесленных изделий и произведений народного искусства, — которые тесно расставлены в стеклянных витринах от пола до потолка. Главная цель центра — показать как можно больше экспонатов Смитсоновского музея, гораздо больше, чем обычно выставляется в других галереях.

Поскольку помещение Центра фонда Люса переполнено произведениями искусства, его посещение напоминает охоту за сокровищами: среди всего разнообразия экспонатов необходимо отыскать особые предметы, которые находят самый большой отклик в вашей душе. Суть миссии центра — научить посетителей по-настоящему понимать язык искусства. В учебных материалах центра часто подчеркивается, что произведения искусства — это окно в жизнь и эпоху его создателей. В музее у посетителей возникает ощущение, что история живет в предметах искусства и почти как призрак ждет случая поведать свои легенды. Идея научить их умению услышать эти легенды и рассказывать свои истории через произведения искусства и вдохновила специалистов Смитсоновского музея на разработку игры *Ghosts of a Chance*.

Начинается игра с того, что на первый взгляд напоминает настоящий пресс-релиз музея. Сотрудникам и посетителям сайта музея предлагают познакомиться с двумя новыми кураторами центра, Дэниелом Либбе и Дейзи Фортунис. Согласно представленной в пресс-релизе

информации, они будут писать о своей работе в блогах и социальных сетях. Однако, прочитав текст, написанный мелким шрифтом, вы понимаете, что Дэниел и Дейзи — не настоящие кураторы, а вымышленные персонажи новой экспериментальной игры, разработанной смитсоновцами. Если вы хотите узнать больше, вам необходимо подружиться с ними в Facebook и читать их блоги.

В этот момент вы узнаете, что Дэниел и Дейзи переживают весьма необычный опыт: они постоянно общаются с двумя призраками, обитающими в галерее Центра фонда Люса, — мужчиной и женщиной, которые жили полтора столетия назад. Разгневанные тем, что история предаёт их забвению, призраки угрожают уничтожить ценные артефакты, хранящиеся в музее, если в его стеклянных витринах не появятся экспонаты, рассказывающие *их* подлинные истории.

Напуганные, но находчивые Дэниел и Дейзи устраивают специальную однодневную выставку под названием, как и следовало ожидать, *Ghosts of a Chance*. Однако бесплотные существа не могут создавать настоящие предметы искусства, поэтому Дэниелу и Дейзи требуется помощь других небезразличных к музею людей. Именно игрокам предстоит истолковать истории призраков, превратив их рассказы в предметы искусства, которые кураторы обещают выставить в галерее во время специального мероприятия.

Итак, порядок игры определен. Каждую неделю призраки раскрывают Дэниелу и Дейзи новую драматическую главу своей жизни, описывая загадочными словами то произведение искусства, которое, на их взгляд, наиболее красноречиво отображает их тайные истории. Затем Дэниел и Дейзи сообщают полученную информацию другим игрокам и поручают им важную миссию — создать такой предмет и прислать его в Смитсоновский музей для включения в выставку. В первой миссии, например, игроки узнают, что одного из призраков терзают воспоминания о близкой подруге, молодой леди из очень богатой семьи.

Эта девушка из другого времени; проходя мимо, она краснеет и шуршит юбкой из тафты на кринолине. Она научилась отбрасывать блестящие кудри одним поворотом головы; они с сестрой часами практиковались в этом перед овальным зеркалом. В свои двадцать лет она весьма уравновешена, осознает свою ценность; ее ждет следующее большое приключение. Спутник жизни. Путешествие. А затем семейная жизнь, которая подразумевает любовь к садоводству, чистоплотность и надлежащую заботу о слугах...<sup>4</sup>

Далее перед игроками ставят задачу изготовить ценное украшение этой девушки — призраки называют его «ожерельем субалтерна-изменника». Указаний в отношении дизайна предмета не так уж много, но они весьма поэтичны: «Ожерелье, которое мне нужно, должно идеально ложиться на ее шею, но оставаться там ровно столько времени, сколько мне понадобится, чтобы снова украсть его».

Игроки обсудили задание на онлайн-форумах: что означает «субалтерн»? Они узнали, что это термин из области политологии для обозначения несамостоятельных, зависимых людей, не имеющих достаточной власти или статуса в обществе. А затем подискутировали о том, должно ожерелье быть старинным или оно будет современной интерпретацией легенды? Они попытались вместе раскрыть ее смысл, проанализировать культурные подсказки, а также выработать план изготовления украшения, которое могло бы послужить источником истории и передать столь сильные чувства.

В рамках сообщества игроки решили, что ожерелье должно передавать ощущения богатой женщины из привилегированного класса, испытываемые в связи со строгими требованиями общества того времени. Один игрок сделал ожерелье под названием «Кто-то наблюдает за мной» из более десятка квадратных лоскутков ткани с изображением разных широко открытых глаз, собранных в геометрические фигуры по одному, два или три и нанизанных на красивую розовую ленту. Эстетика этого украшения одновременно и напоминает о женственности, и пугает. Другой игрок прислал ожерелье под названием «Ограда», сделанное из колючей проволоки с нанизанными на нее рубинами. Название и дизайн этого украшения подразумевают, что его владелица оказалась в ловушке правил, предписываемых ее положением в обществе, а также что богатство мешает ей жить той жизнью, которую она могла бы выбрать при иных обстоятельствах.

Все созданные игроками артефакты, полученные музеем, были занесены в онлайн-каталог и помещены в архив Центра фонда Люса. Люди со всего мира могли увидеть различные интерпретации этого челленджа — как в интернете, так и лично при посещении временной



выставки этих предметов в музее. В итоге в игре приняли участие более шести тысяч членов сообщества Смитсоновского музея и его поклонников, а 250 человек непосредственно присутствовали на открытии выставки Ghosts of a Chance<sup>5</sup>.

Зачем придумывать игру, если можно просто открыто попросить сделать что-то для музея? По двум веским причинам. Поскольку это была игра, а не серьезный художественный конкурс, люди, которые при обычных обстоятельствах не решились бы представить свою работу, могли попытаться сделать это без риска оказаться в неловком положении. Кроме того, структура игры со всеми ее подсказками и историями предоставляла более многочисленному и нестандартному кругу членов сообщества музея — в данном случае в основном студентам и подросткам — возможность принять участие в создании выставки посредством онлайн-дискуссии и анализа произведений искусства, даже если они не присылали в музей свои работы. Эти игроки выступали в роли виртуальных кураторов выставки Ghosts of a Chance.

Для того чтобы стать членом любого сообщества, нужно понять его цели и принять стратегии и практики их достижения. Участие в Ghosts of a Chance учит любителей музеев и тому и другому. Хотя это была игра, ее участников всерьез считали и художниками, и кураторами. Ведущий специалист по использованию технологий в музеях Нина Саймон в то время сообщала: «Артефакты игры официально включены в базу данных коллекции и хранятся точно так же, как и другие артефакты: доступ к ним возможен при условии назначения времени визита, использования белых перчаток и тому подобных. Секретные правила музеев стали новым обручем, через который прыгают геймеры, и, по всей видимости, это вносит в игру еще один уровень удовольствия, когда они открывают внутреннюю кухню музея»<sup>6</sup>. Другими словами, игра разрушает «четвертую стену», которая обычно отделяет кураторов музея от посетителей, и полностью меняет концепцию членства, создавая условия для появления его *сообщества*.

Мы привыкли относиться к музеям как к пространству потребления знаний, искусства, идей. Игра Ghosts of a Chance показывает, что мы можем превратить музеи в место конструктивного социального участия, основанного на трех базовых элементах игрового сообщества: сотрудничестве, созидании и вкладе в достижение общей цели.

## **Bounce: игра, устраняющая разрыв между поколениями**

Как убедить молодых людей чаще звонить своим бабушкам и дедушкам? Более того, как убедить их чаще звонить *не только своим* бабушкам и дедушкам?

Это были две цели проекта Bounce — игры в формате телефонных разговоров, которая должна была способствовать социальному взаимодействию представителей разных поколений.

Продолжительность игры Bounce — около десяти минут. В ее ходе вы связываетесь по телефону со старшим опытным агентом — человеком, который старше вас минимум на двадцать лет, — и, следуя указаниям компьютера, обмениваетесь с ним историями о своем прошлом, чтобы найти общее в жизненном опыте, например: что вы оба сделали своими руками? Каким полезным навыкам вас обоих научили родители? В каких дальних странах вы оба побывали? Вам предстоит найти как можно больше точек соприкосновения со своим старшим опытным агентом до истечения отведенного времени.

Bounce разработала команда программистов и художников из четырех человек, включая меня. Мы поставили перед собой цель создать компьютерную игру, которая рождала бы более сильное чувство общности между представителями разных поколений. В подобных играх существует острая потребность, так как в общинах для престарелых, домах престарелых и центрах непрерывного ухода пожилые люди находятся в изоляции от общества. Эта проблема отчасти обусловлена средой: такие дома и центры, как правило, специализированные учреждения, в которых пути представителей разных поколений почти не пересекаются, что практически исключает возможность общения для них. К тому же это еще и культурная проблема: серьезные исследования, проведенные в Гарвардском и Стэнфордском университетах, продемонстрировали, что предвзятость в отношении людей пожилого возраста — одно из самых распространенных и труднопреодолимых предубеждений, особенно в США, и особенно среди людей в возрасте до тридцати лет<sup>7</sup>. Молодым людям свойственно ассоциировать преклонный возраст с ухудшением физических возможностей, состояния здоровья и способностей, из-за чего они избегают общения с пожилыми людьми, даже если это их близкие.

Наша команда большую часть лета посредством «мозгового штурма» разрабатывала основные концепции игры, которая помогла бы в игровом формате устранить разрыв между поколениями. В рамках этого процесса я провела очень много времени, разговаривая по телефону с двумя важными в моей жизни пожилыми людьми: дедушкой Хербом, которому тем летом исполнилось 92 года, и бабушкой моего мужа Бетти, которой было 87 лет. Я проводила с ними «исследование пользователей», пытаясь определить, какой игровой процесс мог бы развлечь их и был бы доступен для понимания — это особенно актуально для людей преклонного возраста, которые не привыкли играть в компьютерные игры. Кроме того, я стремилась найти оптимальный способ вовлечь пожилых людей во взаимодействие с игровыми технологиями.

Длительное общение с этими людьми по телефону принесло мне огромное внутреннее удовлетворение. Безусловно, технология телефонной связи хорошо знакома и доступна обеим сторонам. Разговаривать с этими людьми по телефону было приятно и легко, поэтому в итоге стало очевидно, что цель игры должна состоять в том, чтобы предоставить молодым людям увлекательный повод позвонить пожилым по телефону.

Но как построить компьютерную игру на телефонном звонке? Мы решили, что она должна быть рассчитана на одновременное присутствие двух игроков, поскольку в телефонных беседах участвуют двое. Единственное правило гласило: разница в возрасте игроков должна составлять не менее двадцати лет. Разумеется, оба должны говорить по телефону, но, поскольку у старшего поколения не всегда есть доступ к персональному компьютеру, мы решили, что достаточно только одному из игроков находиться перед ним. Этот игрок должен зарегистрироваться на сайте игры, а затем позвонить другому.

Мы назвали игру Boopse (дословно «отскок») с учетом того, на какое взаимодействие мы надеялись вдохновить игроков — на быстрый, легкий обмен жизненными историями. Сайт предложит обоим игрокам вопросы в рамках совместного интервью. Например, в каком водоеме вы оба купались? Какую книгу оба рекомендовали бы другу? Какое событие заставило вас обоих волноваться? Нужно найти на каждый вопрос один ответ, верный для обоих игроков. Ответы могли звучать, скажем, так: «Мы оба плавали в Тихом океане» или «Мы оба волновались во время первого свидания». При обнаружении общего ответа один из игроков вводит его в базу данных игры. У вас есть десять минут на то, чтобы ответить на десять вопросов из базы данных игры, состоящей из сотни всевозможных вопросов; при этом можно пропустить любой вопрос. Сайт игры отсчитывает десять минут и в конце выводит счет.

В течение недели мы проводили экспериментальное тестирование игры на базе центра реабилитации для людей преклонного возраста в Сан-Хосе. Для участия в игре не нужно официальное приглашение, достаточно определенной уверенности в том, что звонящие с интересом отнесутся к участию в игре. Поэтому мы разослали телефонный номер центра для реабилитации людей преклонного возраста по электронной почте и в социальных сетях только друзьям, членам семьи и коллегам, которым доверяли. Кроме того, мы сообщили его участникам фестиваля искусства и технологий, который проходил поблизости, в центре Сан-Хосе, в расчете на то, что, став игроками, они с большей вероятностью будут настроены позитивно, а не станут портить игру, вместо того чтобы принимать в ней участие. Мы привлекли настоящего посредника из центра реабилитации для людей преклонного возраста, который распределял звонки по телефону и пожилых людей по парам.

Это было несколько рискованное предложение как для пожилых, так и для молодых игроков. Если уж на то пошло, разговор с незнакомым человеком может вызывать неловкость, но в игре обеспечен четкий порядок действий и определены темы разговора. Оба собеседника стремились достичь одной цели — большого счета, и это сразу же налаживало контакт между ними.

Игроки использовали разные стратегии. Например, один сразу же начинал перечислять все места, где он плавал, а другой задавал партнеру вопросы: «Где вы росли? Были ли поблизости озера? Ездили ли вы к океану?» Общие ответы нередко порождали осознание: «Боже мой! Ведь я тоже знаю эту реку! Родители возили нас туда с сестрой на рафтинг». Необычные ответы часто приводили к разговорам на отвлеченные темы: «Вы плавали на Аляске? Это было трудно?»

Прототип игры оказался в высшей степени успешным. Почти каждый участник повторно заходил на сайт или звонил, чтобы поиграть снова, а игроки преклонного возраста сообщали, что во время игры у них поднимается настроение. Одно то, что их называли «старшими опытными

агентами», играло важную роль в их удовлетворенности игрой. Все это делало ее забавной и вселяло уверенность, что они смогут в ней участвовать. Но, пожалуй, самым эффективным элементом дизайна игры был счет, который представлял собой как число (общее количество ответов из десяти возможных), так и стихотворение.

Мы хотели, чтобы у игроков возникало ощущение, что они не только разговаривали друг с другом, но и создали что-то вместе. Поэтому в конце игры сайт превращал ответы игроков в простые стихотворения в форме свободного стиха. Игроки могли распечатать такое стихотворение или получить его по электронной почте. Кроме того, эти стихи можно было просмотреть на сайте игры. Вот пример одного из них, созданного двумя игроками в качестве итогового счета:

Ружмон, свадебные фотографии, танго в амбаре,  
Сгибание скрепок, булочки с корицей, язык коровы,  
В юбке, в Тихом океане, посиделки в темной комнате.

Каждая фраза этого стихотворения что-то значит для двух незнакомых людей с разницей в возрасте не меньше чем двадцать лет, у которых оказалось так много общего в жизни.

Должна признать, я никогда не встречала двух игроков, которые сгибали бы скрепки, когда нервничают, и танцевали танго в амбаре. Тем не менее могу себе представить, как они знакомятся по телефону и осознают, сколько похожих событий в жизни пережили до настоящего момента.

По сути, сценарий игры довольно простой. Звонит телефон: это незнакомец, — и по чистой случайности вы обнаруживаете, что этот человек, совершенно не похожий на вас, прожил такую же яркую жизнь, как и вы. В Bounce, впрочем, можно играть и с родственниками и соседями, причем не один раз, поскольку игра генерирует тысячи уникальных вариантов интервью.

Когда осознаешь, сколькими интересными событиями из жизни можно поделиться с представителем другого поколения, для вас исчезают любые ограничения на количество контактов. А такие игры, как Bounce, значительно облегчают общение с людьми, которым может принести большую пользу знакомство с вами.

**ТРИ ИГРЫ**, описанные в данной главе, демонстрируют, насколько быстро и эффективно игра помогает нам объединиться ради духа общности и активного участия в социальных проектах. Игры, направленные на создание чувства общности, имеют большое значение для обычной жизни. Они могут вызвать в нас интерес к чему-то новому — к общественным местам или институтам, к которым мы равнодушны больше, чем думали, или к таким видам деятельности, как сторителлинг или художественное творчество, которыми хотим заниматься вместе с другими людьми. Мы можем обнаружить, что даже по окончании игры по-прежнему привязаны к этим местам, институтам и занятиям.

Коммунитас может быть всего лишь короткой вспышкой социальной связи. Однако совместное участие даже в очень короткой игре напоминает о том, как много у нас общего с совершенно незнакомыми людьми. Мы убеждены в своей способности установить с ними контакт, если возникнет нужда. А если такая уверенность есть, то нет причин чувствовать себя одиноким в виртуальном, реальном или любом другом мире.

## Глава 10

### Хакинг счастья

#### Как игры в альтернативной реальности помогают нам перенять повседневные привычки самых счастливых людей в мире

Выкрикивайте комплименты незнакомцам. Играйте в покер на кладбище. Танцуйте, не двигая ногами. Пожалуй, такие врачебные предписания вряд ли можно назвать типичными. Я уверена, что ни один психолог никогда не советовал пациентам ничего подобного. Тем не менее каждая из этих необычных рекомендаций действительно основана на практических примерах, взятых из книг по позитивной психологии:

- Дважды в неделю совершайте случайные акты доброты. Когда мы заставляем кого-то улыбнуться в ответ на нашу улыбку, центр вознаграждения в головном мозге испытывает более сильный «дофаминовый удар».

- Каждый день на протяжении пяти минут думайте о смерти. По мнению исследователей, мы можем войти в состояние покоя и благодарности под названием посттравматическое блаженство, в котором будем ценить настоящий момент и больше наслаждаться жизнью.
- Чаще танцуйте. Синхронизация движений тела с приятной музыкой — один из самых надежных и безопасных способов вызвать ту разновидность всепоглощающего счастья, которую мы называем эйфорией.

Эти три рекомендации наиболее часто сегодня советуют выполнять, чтобы стать счастливее; первый набор инструкций просто предлагает их интерпретацию в *игровой форме*.

Что же это за действия, которые приводят к счастью? Совершить их — все равно что получить суточную дозу «витаминов позитивной психологии». Клинические испытания доказали, что эти действия повышают благополучие в малых дозах и легко вписываются в повседневную жизнь. Помимо вышеперечисленных рекомендаций, в научной литературе описываются десятки других видов деятельности, позволяющих достичь счастья, — от ежедневного выражения благодарности кому-либо до составления списка того полезного, что можно извлечь из негативных жизненных событий. У всех этих занятий есть нечто общее: их эффективность подкреплена многочисленными научными исследованиями с многомиллионным бюджетом, которые неизменно доказывали, что любой, кто будет регулярно практиковать такие действия, *непременно* станет счастливее.

Безусловно, если бы все было так просто, мы бы уже стали гораздо счастливее, чем были до зарождения позитивной психологии в 1990-х годах. Показатели клинической депрессии и депрессии в легкой форме растут так стремительно, что Всемирная организация здравоохранения недавно назвала депрессию одним из самым серьезным хронических заболеваний, угрожающих здоровью населения всей планеты; по своей опасности они превосходят сердечные заболевания, астму и диабет<sup>1</sup>. В Соединенных Штатах Америки, где в обществе принято имитировать счастье, не на публику многие признаются в том, что очень мало удовлетворены жизнью. В ходе недавнего национального опроса более 50 процентов взрослых американцев сообщили, что «не испытывают особого энтузиазма по отношению к жизни» и «не чувствуют себя активно и продуктивно вовлеченными в окружающий мир»<sup>2</sup>. Поразительный факт, учитывая то, что в нашей стране люди имеют самый широкий доступ к научно обоснованным инструментам самопомощи в виде бестселлеров по позитивной психологии, не говоря уже о многочисленных статьях в журналах и публикациях в блогах.

В чем проблема? Оказывается, мало просто *знать*, что делает нас счастливыми, нужно действовать исходя из этого знания, причем не единоразово, а многократно. Очевидно, что применить научные выводы на практике нелегко. Нам нужна помощь в выработке новых привычек к счастью, так как сами мы себе в этом не поможем. Когда речь идет о повышении уровня коллективного счастья, самопомощь редко срабатывает. За рамками социальной поддержки в клиническом исследовании, вне аудитории, рекомендации по самопомощи чрезвычайно трудно реализовать на практике самостоятельно. В зависимости от вида своей деятельности мы либо не можем, либо не хотим заниматься ими в одиночку, и тому есть три веские причины.

Первую и самую важную причину прекрасно сформулировала Соня Любомирски, которая с сожалением отмечает: «Почему многие эффективные действия, способствующие достижению счастья, звучат так... банально?»<sup>3</sup> Любомирски получила от Национального института психического здоровья грант на миллионы долларов для изучения десятка различных действий, помогающих людям стать счастливее. Исследователь обнаружила, что, несмотря на бесспорную эффективность, многие не хотят даже попробовать их. Каковы самые распространенные претензии, по данным Любомирски? Действия, ведущие к счастью, кажутся «банальными», «сентиментальными» и «чрезмерно оптимистичными»<sup>4</sup>.

«Такие реакции естественны, и я не могу никого осуждать», — признает Любомирски<sup>5</sup>. Мы инстинктивно отвергаем то, что кажется наигранным и ненастоящим; кроме того, многие подозрительно относятся к чрезмерной доброжелательности. Разве признательность не должна быть спонтанной, а не запланированной? Разве не наивно постоянно выискивать что-то хорошее в плохом? А что, если сегодня я просто *не настроена* на акт доброты? Когда речь заходит

о добрых делах, нам кажется, что правильнее дожидаться вдохновения, а не делать что-то не по собственному желанию. В довершение всего наблюдается обычная подозрительность и скептицизм по отношению к таким явно позитивным действиям. Современной массовой культуре свойственна склонность к иронии, цинизму и отстраненности, а погружение в деятельность, помогающую стать счастливее, в нее не вписывается.

Специалист по позитивной психологии Мартин Селигман объясняет, что «распространенное убеждение, будто счастье неестественно, — это серьезное препятствие» на пути к практическому применению позитивной психологии<sup>6</sup>. В борьбе с бессознательными реакциями у науки нет ни единого шанса, поэтому, к сожалению, лучший совет, который могут дать психологи-позитивисты, — нажимать на все кнопки цинизма и скептицизма. Многие люди испытывают потребность во включении занятий, помогающих стать счастливее, в комплекс видов деятельности, более интуитивно привлекательных и не столь явно относящихся к категории «делать добро — чувствовать себя хорошо».

Второе препятствие на самостоятельном пути к счастью — это парадокс самопомощи, как я его называю. Как правило, самопомощь — это личное, не подлежащее огласке занятие. Безусловно, есть основания полагать, что в некоторых видах деятельности, таких как преодоление страха, постановка карьерных целей, борьба с хронической болью, начало программы занятий фитнесом, самопомощь принесет пользу. Но для повседневного ощущения счастья подобные действия бессильны, поскольку, по данным большинства научных исследований, практически нет хороших способов долго быть счастливым в одиночку.

Эрик Вейнер, изучавший закономерности счастливой жизни во всем мире, говорит: «Весь комплекс методов самопомощи не помог. Основываясь на убеждении, что счастье живет внутри нас, этот подход обращает наше внимание вовнутрь, тогда как следовало бы смотреть вовне... на других людей, сообщество и человеческие отношения, которые столь очевидно являются источником нашего счастья»<sup>7</sup>. Вейнер высказывает отличную мысль: самопомощь обычно не относится к *социальным* видам деятельности, а многие действия, помогающие стать счастливее, должны быть именно такими. Более того, позитивная психология продемонстрировала, что любая деятельность *имеет смысл*, если она связана с масштабным проектом или сообществом. А самопомощь, как правило, не осуществляется коллективно, особенно когда рекомендации взяты из книг.

Подход к достижению счастья как к самопомощи противоречит практически всем результатам в области позитивной психологии. Даже если нам удастся преодолеть неискренность, все равно мы обречены на неудачу. В идеале достижение счастья следует воспринимать как *коллективную* деятельность. Чтобы стать счастливее, нужно заниматься делом вместе с друзьями, членами семьи, соседями, незнакомцами, коллегами и другими людьми, составляющими социальную ткань нашей жизни.

И наконец, самопомощь включает в себе одну проблему, которая выходит за пределы науки о счастье: изменить мнение проще, чем поведение. Как объясняет профессор психологии Гарвардского университета Тал Бен-Шахар, нередко мы в большей мере готовы научиться чему-то новому, чем активно менять свою жизнь. «Переход от теории к практике — очень непростое дело, ведь для того, чтобы отбросить глубоко укоренившиеся стереотипы мышления, изменить себя и окружающий мир, нужно приложить огромные усилия, — пишет он. — Нередко люди отрекаются от теорий, как только начинают понимать, насколько трудно воплощать их в жизнь»<sup>8</sup>. Мы либо оставляем попытки что-то делать, либо нас быстро одолевают скука и фрустрация.

В финале своего бестселлера о самопомощи «Быть счастливее»<sup>[25]</sup> Бен-Шахар предпринимает последнюю попытку убедить людей применить на практике то, о чем они прочитали в книге: «Есть простой путь к несчастью — ничего не делать». К сожалению, именно так поступает большинство из нас после того, как прочтут книгу или статью в журнале о счастье. Письменное слово — действенный способ передачи знаний, но не всегда самый эффективный способ мотивации. Мы просто не в состоянии самостоятельно справиться с эпидемией депрессии. Наряду с платформами для распространения науки о счастье нам требуются платформы для вовлечения в занятия, помогающие стать счастливее, обоснованные наукой. И здесь на первый план выходят такие идеи, как комплименты на тротуаре, покер на кладбище и неподвижные танцы.

Выкрикивать комплименты незнакомым людям, играть в покер на кладбище и танцевать, не двигая ногами, — инструкции из масштабных публичных игр, которые я разработала для того, чтобы как можно больше людей получили возможность заниматься тем, что делает их счастливее, но что они не стали бы делать в обычных обстоятельствах. Эти групповые игры — Cruel 2 B Kind, Tombstone Hold 'Em и Top Secret Dance-Off — ориентированы на очень большие группы людей и ведутся, как правило, при условии личного контакта между игроками.

## Изобретение хакинга счастья

Термин «хакинг» появился в 1950-х, когда студенты МТИ обозначили этим словом креативные проделки с технологией<sup>9</sup>. В те времена хакеры развлекались главным образом с радиоприемниками, и это был социальный вид деятельности: они гордо демонстрировали свои лучшие хаки всем, кого это интересовало. Сегодня мы чаще всего думаем о хакинге в контексте вычислительных систем. Вы можете связывать этот термин со злонамеренными или незаконными действиями с компьютерами, но в технологическом сообществе им принято обозначать умное, креативное программирование, особенно если требуется найти кратчайший путь к решению сверхсложной задачи. Как было на первых порах в МТИ, традиция хвастаться и делиться успешными хаками сохранилась.

Не так давно, особенно в кругах Кремниевой долины, о хакинге стало принято говорить как об определенном способе креативного, практического решения проблем, который обычно, но не всегда, подразумевает использование компьютеров. Хороший пример данного феномена — движение под названием лайфхакинг. Лайфхакеры ищут простые способы и приемы повышения продуктивности в повседневной жизни, такие как «правило 10 : 2». По этому правилу, вы десять минут работаете, а затем в течение двух минут занимаетесь чем-то увлекательным и непродуктивным: проверяете электронную почту, едите, просматриваете новости в интернете. Предполагается, что уделять внимание работе на протяжении десяти минут несложно, а значит, вы получите пятьдесят минут хорошей работы на протяжении каждого часа. Для многих людей это существенный рост производительности. Чтобы закрепить такую привычку, лайфхакеры создали для настольных ПК и мобильных телефонов приложения, подающие звуковой сигнал поочередно каждые десять и две минуты, чтобы помочь пользователям придерживаться графика.

Лайфхакинг позиционируется как антипод самопомощи; подразумевается, что это коллективный способ поиска решений и их коллективного тестирования. Один из ведущих лайфхакеров в мире Мерлин Манн поясняет: «Книги по самопомощи обычно посвящены высоким идеям, тогда как суть лайфхаков сводится к выполнению работы и решению жизненных проблем простыми способами»<sup>10</sup>. Любой хороший хак, компьютерный или лайфхак, должен быть доступным, не требующим специального оборудования или знаний и чрезвычайно *легким* в применении, то есть простым и недорогим. Учитывая все это, несколько лет назад я придумала термин «хакинг счастья»<sup>11</sup>.

**Хакинг счастья** — это попытка применить результаты исследований в области позитивной психологии в плоскости *игровой механики*. Это способ сделать так, чтобы действия, помогающие стать счастливее, не казались людям банальными, и поместить их в более широкий социальный контекст. Игровая механика позволяет повысить сложность действий, направленных на достижение счастья, внести в них элемент новизны, с тем чтобы они были увлекательными и оригинальными. Занимаясь дизайном игр, я всегда включаю в игровую механику минимум одно проверенное действие по достижению счастья, а порой изобретаю игры, полностью основанные на некоторых результатах новых научных исследований. В этом и состоит мой способ применения десятого решения для исправления реальности.

## Решение 10: хаки счастья

По сравнению с играми реальность трудно принять. Игры помогают следовать хорошим советам и усваивать привычки счастья.

### Хак счастья № 1: раскрытие доброты незнакомцев

В научной литературе наиболее часто рекомендуют два вида деятельности, помогающие стать счастливее, — выражение признательности и проявление доброжелательности. Последние исследования показали, что для того, чтобы ощутить преимущества от благодарности и

дружелюбного отношения к человеку, необязательно его знать. Даже мимолетная признательность и доброта к незнакомцам могут существенно повлиять на наше счастье. А добрые поступки со стороны незнакомых людей могут сделать нашу жизнь более насыщенной и полноценной.

Социологи называют позитивные отношения с незнакомцами «транзиторной публичной социальностью»[26]. Мы сталкиваемся с данным явлением в самых разных общественных местах: на тротуарах, в парках, поездах, ресторанах, на стадионах и в кафе. Транзиторное социальное взаимодействие обычно носит непродолжительный и анонимный характер: мы ловим чей-то взгляд, улыбаемся, уступаем кому-то место, поднимаем то, что кто-то уронил, и продолжаем свой путь. И в совокупности такие короткие коммуникации влияют на наше настроение.

Исследователи доказали, что пребывание рядом с добрыми и дружелюбными незнакомцами даже на протяжении нескольких минут в день повышает самооценку, помогает нам чувствовать себя в большей безопасности, крепче связанными со своей средой и в целом позволяет больше наслаждаться жизнью<sup>12</sup>. Когда мы отвечаем добром на добро или делаем что-то сообща, в головном мозге происходит активация центров вознаграждения<sup>13</sup>.

Незнакомые люди не всегда склонны проявлять дружелюбие. Более того, некоторые исследователи утверждают, что сейчас общественные места становятся все менее дружелюбными. Дачер Келтнер придумал простой способ проверить это — математический метод оценки социального благополучия любой общественной среды под названием коэффициент *жень* (у древних китайцев это слово означало доброту). Этот показатель сравнивает общее количество позитивных и негативных взаимодействий между незнакомцами за определенный период в определенном месте<sup>14</sup>. Чем больше значение коэффициента, тем выше уровень социального благополучия данного места и вероятность того, что вы почувствуете себя в нем комфортно. И наоборот, чем меньше значение коэффициента, тем ниже уровень социального благополучия соответствующего места и тем несчастнее вы будете, если задержитесь там надолго.

Для вычисления коэффициента *жень* достаточно просто внимательно понаблюдать за тем, что происходит в интересующем вас месте, в течение определенного времени, скажем часа. При этом необходимо подсчитать все позитивные и негативные микровзаимодействия между незнакомцами, отслеживая два разных показателя: сколько раз люди улыбаются или проявляют доброжелательность по отношению друг к другу и сколько раз выказывают неприязнь, грубость или безразличие. Все позитивные микровзаимодействия (широкая улыбка, искренняя благодарность, широко открытая дверь, заинтересованный вопрос) подсчитываются в левой части коэффициента; все негативные (саркастические замечания, закатывание глаз, толкание без причины, тихие проклятия) — в правой. Коэффициент *жень* — простой, но эффективный способ определить, сделает конкретное место вас счастливее или несчастнее. Проанализировав результаты исследований по теме социального благополучия и общественных мест за семилетний период, Келтнер пришел к выводу: «Признаки снижения *жень* в США неоспоримы... а коэффициент *жень* стремится к нулю»<sup>15</sup>.

Как же повысить коэффициент *жень* обычных общественных мест? Решение очевидное, но его трудно реализовать: нам нужно убедить довольно много людей улыбаться чаще, быть доброжелательнее, чаще выражать признательность и делать больше комплиментов. Безусловно, психологи-позитивисты уже рекомендовали нам это, но, как показывает исследование Любомирски, такие рекомендации редко вдохновляют отдельных людей на непосредственные действия. Кого не пугает задача в одиночку повысить коэффициент *жень* крупного общественного места? Для этого, скорее всего, понадобилась бы многочисленная группа людей, а не один человек. Однако в нашем обществе просто нет традиции выходить вместе на улицу и выражать признательность или совершать акты доброты по отношению к незнакомцам.

Как гейм-дизайнеру мне ясно, что мы можем решить эти проблемы, если сделаем такое поведение более увлекательным и социальным. Несколько произвольных ограничений, несколько многопользовательских препятствий и система обратной связи — вот и все, что понадобится нам для того, чтобы превратить раскрытие доброты незнакомцев в игру.

Какой должна быть игра в доброту, и кто в нее должен играть? Эти вопросы я задала себе несколько лет назад и вместе со своим хорошим другом и коллегой по разработке игр, одним из

основателей Persuasive Games Иэном Богостом, решила придумать игру, механизм которой сводился бы к совершению актов доброты по отношению к незнакомцам максимально *скрыто* и *незаметно*.

Игра работала так же, как популярная игра для университетских кампусов Assassins, в которой игроки получают информацию о мишенях по электронной почте, а затем начинают преследовать друг друга по всему кампусу на протяжении нескольких дней или даже недель, чтобы уничтожить свои мишени водяными пистолетами или другим игрушечным оружием. Но в нашей версии игра была короче — час или два — и ограничивалась меньшим пространством: несколькими городскими кварталами, парком или большой городской площадью. Кроме того, игроки убивали друг друга не игрушечным оружием, а добротой. Самое главное — у них не было определенных мишеней, поэтому любой, кто оказывался поблизости, мог стать легкой добычей для благодарности или комплимента. А вместо того чтобы «убитые» выходили из игры, игроки объединяли усилия и сотрудничали друг с другом, чтобы совершить более крупные и зрелищные добрые дела.

Мы назвали игру Cruel 2 B Kind (сокращенно C2BK) — по знаменитой строке из трагедии Шекспира «Гамлет»[27]. Игра дебютировала в Сан-Франциско и Нью-Йорке и с тех пор распространилась повсеместно от Детройта, Мичигана и Йоханнесбурга до Стокгольма и Сиднея. Вот как в нее играют.

**Cruel 2 B Kind** — игра в благожелательное убийство. В начале игры вы получаете по электронной почте или системе мгновенного обмена сообщениями три секретных оружия. Для наблюдателей оно выглядит как случайные акты доброты. Но для других игроков такие дружественные жесты станут смертоносными действиями, которые поставят их на колени. Одних убьет комплимент. Другие погибнут от улыбки. Вас и вашего партнера может уничтожить радостное предложение помощи.

Вы можете попытаться убить другого участника игры. Однако вы не знаете, кто еще в нее играет. Вам не будет предоставлена информация о мишенях. Никаких имен, фотографий — ничего, кроме гарантии того, что они будут находиться в пределах игрового пространства в течение игрового периода. Любой, с кем вы встретитесь, может быть вашей мишенью. Единственный способ выяснить, кто это — атаковать его своим секретным оружием.

Будьте внимательны: за охотником тоже могут охотиться. Другие игроки получили такое же секретное оружие и идут вас убивать. Любые необычные действия, которые вы совершаете для уничтожения *своих* мишеней, могут раскрыть вашу тайную личность другим игрокам, жаждущим вашей смерти. Поэтому сохраняйте хладнокровие в момент нападения. Вам не нужно пугать ни в чем не повинных прохожих... или выдавать свою тайную личность.

Нередко вы и другой игрок будете обнаруживать друг друга одновременно — и пытаться убить! По этой причине сила оружия назначается по тому же принципу, что и в классических «камень, ножницы, бумага» — например, искреннее приветствие побеждает благодарность, приятный комплимент — подмигивание и улыбку. А если оба игрока применяют одно и то же оружие? Это тупиковая ситуация: им придется развернуться и бежать в разные стороны, причем оба должны выждать тридцать секунд, прежде чем снова атаковать. После успешного уничтожения мишеней мертвые игроки объединяют силы с киллерами, чтобы продолжить преследование выживших. Численность команд постоянно увеличивается — до тех пор, пока две последние группы благожелательных убийц не сойдутся друг с другом в зрелищной заключительной бойне.

Попадут ли под перекрестный огонь невинные? О да! Но когда ваше секретное оружие — случайные акты милосердия, жестокость проявляется только в доброте к другим игрокам.

В дополнение к основному набору правил мы создали базу данных оружия и попросили игроков предлагать свои варианты. Вот некоторые примеры:

- радостно встретить мишень в своем квартале или городе;
- сказать ей: «Вы прекрасно выглядите сегодня!»;
- обратить внимание мишени на что-то удивительное, например: «Смотрите, какая удивительная птица!»;



- похвалить обувь мишени;
- предложить помощь в чем-то конкретном;
- поблагодарить за то, что она делает в данный момент;
- выразить «немыслимое» восхищение;
- подмигивать и улыбаться;
- с удовольствием ответить на любые вопросы о расположенном неподалеку месте.

Помимо замены игрушечного оружия жестами доброты, мы приняли еще два важных решения в отношении дизайна игры: сократить период игры и скрыть количество и личность игроков. В обычной игре Assassins геймплей слишком растянут во времени и пространстве, чтобы оказывать существенное влияние на местную среду. Ограничив игровое пространство и продолжительность игры, мы усилили ее влияние и повысили интенсивность. В традиционной игре Assassins игрокам известны мишени. Прохожие порой действительно попадают под перекрестный огонь, но это всегда случайность, не доставляющая жертве никакой радости. (Вряд ли кому-то понравится, что его неожиданно облили водой из водяного пистолета, если он не участвует в игре!) Однако мы хотели, чтобы в С2ВК прохожие попадали под удар, поскольку каждое позитивное микровзаимодействие повышало коэффициент жень независимо от того, увеличивался ли счет игрока. На самом деле чем больше доля «промахов», попаданий в неигроков, тем лучше.

По правде говоря, случайное попадание под «огонь» игрока немного пугает, но и доставляет удовольствие. При самом благоприятном развитии событий «жертвы» игры получают радостное приветствие, комплимент или благодарность. В начале игры, когда игроки проявляют нерешительность, а группы малы, именно так и бывает. Впоследствии, когда участники игры осмелевают, а численность команд увеличивается, внимание незнакомцев чаще привлекает необычный характер занятия и им становится интересно, почему все стараются выразить признательность и проявить доброту. Это один из задуманных эффектов игры — определить, считают ли окружающие дружеские жесты неуместными, и заставить их задуматься, почему происходит именно так. Безусловно, к концу игры получение комплимента от шумной толпы из двадцати или более игроков с избытком адреналина — явно не повседневный акт транзитной публичной социальности. Вряд ли кто-то ошибочно примет *нечто подобное* за обычное проявление участия. Но все это представление направлено на получение другого позитивного результата — привнести в окружающую среду новизну и искру любопытности и помочь людям вырваться из своих социальных коконов.

Возможно, много лет, проведенных в пространстве с низким коэффициентом жень, сделали прохожих более циничными и отчужденными и радостные приветствия, серенады, благодарности и комплименты одного человека или целой толпы незнакомцев не вызовут у них положительных эмоций сразу же. Поэтому мы тщательно протестировали различные варианты «оружия», оставив только то, что неизменно вызывает исключительно положительную реакцию. Кроме того, я наблюдала за проведением С2ВК (и снимала их), чтобы убедиться, что игра приносит пользу не только игрокам, но и большинству прохожих. До настоящего времени мои исследования четко показывали, что количество видимых позитивных откликов (улыбки, любопытство и изумление, жизнерадостные ответы) существенно превосходит число недоуменных взглядов и других негативных реакций. В конечном счете именно игроки извлекают из игры самую большую пользу, потому что в ее ходе основные действия, помогающие достичь счастья, становятся более увлекательными.

Прежде всего игра С2ВК повышает интерес к добрым поступкам. Но их мешают совершать два препятствия: вы не знаете, кого атаковать, и пытаетесь прокрадываться мимо и избегать других игроков. Большая часть игры состоит из прочесывания окружающей среды в поисках мишеней и попыток держаться в тени. Вы не можете не задавать себе вопрос: играет ли каждый, кого вы видите, в игру? Незнакомцы становятся вероятными мишенями и союзниками, и у вас

есть единственный способ узнать, разделяют ли они вашу тайну, — вступить с ними в позитивное взаимодействие.

При игре в C2BK происходит выброс адреналина. Комплимент в чей-то адрес — это проявление храбрости, и вы должны набраться решимости и преодолеть социальные нормы, требующие игнорировать незнакомцев. Причем проявлять доброту следует как можно быстрее, ведь каждую секунду в вас может целиться другой игрок. Помимо всего прочего, в C2BK включены и более яркие моменты триумфа. После каждого успешного действия игроки и команды издают громкие возгласы, и эти моменты увеличивают количество допущенных вами промахов, поскольку, судя по моим приблизительным оценкам, сделанным в ходе наблюдения за несколькими играми, участники C2BK «нападают» на людей, не участвующих в игре, в пять раз чаще, чем на ее участников.

В C2BK больше новизны, чем в обычных дружеских жестах. Она побуждает вас благожелательно себя вести с незнакомцами в разных местах, а таких мест может быть множество. Чаще всего Cruel 2 B Kind проводится в центре города, но C2BK — это не просто игра для тротуаров и парков, ведь повышение коэффициента жень может принести пользу любому общественному месту или пространству. Я получала информацию о том, что в C2BK играют в высотных офисных зданиях, на фестивалях искусств, в библиотеках, торговых центрах, конференц-центрах, жилищных комплексах, университетских общежитиях, системах общественного транспорта и даже на пляже.

В конце концов, C2BK обеспечивает вас партнерами для занятий, помогающих стать счастливее. Вы можете пригласить в команду друзей, а после того сформируются более крупные группы (в самой большой игре C2BK, в которой я участвовала, было свыше двухсот игроков и игровая зона три на три городских квартала), у вас возникнет ощущение выполнения коллективной миссии — «убивать» добротой. Этот эмоционально насыщенный опыт может навсегда изменить ваше восприятие собственных возможностей в плане проявления доброты. Даже сыграв в C2BK всего один-два раза, вы обнаружите, что продолжаете думать о добрых делах как о секретном оружии, которое можно применить в любом месте, в любое время. В этом мне признаются участники C2BK спустя несколько недель или даже месяцев после первого опыта участия в игре. C2BK позволяет иначе взглянуть на два действия, делающие вас счастливее, так как придает им более сильный эмоциональный заряд, наполняет радостью победы и социальной энергией.

**ИГРА CRUEL 2 B KIND**, как и многие хаки счастья, — это не продукт. В ней нет ни программ, ни лицензии, ни платежей. Она должна стать решением проблемы повышения коэффициента жень в общественных местах, поэтому ее может применять и адаптировать кто угодно и где угодно. Создание игры не потребовало больших затрат: мы с Иэном Богостом работали бесплатно, а весь проект обошелся нам примерно в 500 долларов, потраченных на тестирование и запуск игры.

В Cruel 2 B Kind можно играть с использованием любой технологии мобильной связи: различные системы обмена текстовыми сообщениями, мобильная электронная почта и Twitter — самые популярные платформы для C2BK.

Для того чтобы способствовать распространению этого хака, сайт игры предлагает ряд важных инструментов. Например, шестиминутное видео с демонстрацией самых ярких моментов игры от начала до конца позволяет потенциальным игрокам быстро включиться в игру. Одна страница сайта представляет собой «шпаргалку» с правилами и часто задаваемыми вопросами, которую игроки могут распечатать и взять с собой.

Трудно отслеживать все игры C2BK, проводимые в разных местах, — их организаторам не требуется наше разрешение на проведение игры, поэтому я полагаюсь на добровольные отчеты. Через три года после запуска игры я по-прежнему почти каждый месяц получаю сообщения от организаторов новых игр. Как бы то ни было, в C2BK играли минимум в пятидесяти городах, в десяти странах, на четырех континентах. Недавно я получила сообщение о самом интересном месте проведения C2BK — на крупнейшем готическом фестивале в Европе Summer Darkness. Три организатора мероприятия прислали мне из родного города фестиваля (Утрехт в Нидерландах) электронное письмо, в котором говорилось: «Конечная цель — сделать так, чтобы готы, приехавшие из всех стран Европы, и гражданские, то есть не готы, играли вместе на улицах».

Если и следовало ожидать от представителей какой-то группы, что они сочтут банальными намеренные действия по достижению счастья, то это от готов. Готическая субкультура известна любовью к темным, мистическим и мрачным образам. Их истории, музыка и стиль пронизаны чувством одиночества и отчуждения. Summer Darkness официально объявлен в афишах фестивалем «стиля жизни мрачного андеграунда», а значит, в этом месте вряд ли можно было ожидать встретить людей, погруженных в свойственную экстравертам коммуникацию с незнакомцами, не говоря уже о жизнерадостном выражении признательности и совершении случайных актов доброты. На мой взгляд, если уж игра *Cruel 2 B Kind* смогла привлечь интерес этого сообщества, значит, даже самую благотворную деятельность можно трансформировать в озорную забаву. И это служит доказательством эффективности хакинга счастья. Вы и правда можете превратить рекомендацию позитивной психологии делать то, что «хорошо для вас», в нечто такое, что вы действительно *хотите* делать.

## **Хак счастья № 2: отдать дань уважения умершим посредством игры**

Tombstone Hold 'Em («Могильный холдем») — разновидность техасского холдема (покера), предназначенная для игры на кладбище. И бесспорно, это самая неоднозначно воспринимаемая игра из всех, что я создала. Сказать, что некоторые люди находят идею игры на кладбищах неприемлемой, — ничего не сказать. В США, в частности, принято переживать утрату сдержанно и торжественно. Несмотря на то что в XIX и начале XX столетия кладбища часто использовались в качестве общественных парков и зон отдыха, сегодня они выполняют функцию особых мемориальных зон. Предполагается, что туда могут ненадолго приходить прежде всего скорбящие. Некоторые старейшие и живописные кладбища привлекают и других посетителей, но те стараются быть незаметными.

Несмотря на все это, я никогда так не гордилась дизайном игры, как в данном случае. Многие игроки сообщают, что после участия в Tombstone Hold 'Em могут думать о смерти и потере близких в более позитивном ключе. В этом и состоит смысл игры. Это хак счастья, предназначенный для создания более социальных и приятных способов помнить о смерти. Ради достижения счастья часто рекомендуется размышлять о смерти, однако это очень трудно. Мы привыкли гнать от себя мысли о смерти, а не подпитывать их. Игра Tombstone Hold 'Em призвана облегчить размышления о смерти, для этого в ней используется недостаточно задействованный социальный и рекреационный потенциал кладбищ.

Основная деятельность в игре Tombstone Hold 'Em — научиться «видеть» игральную карту в любом надгробии на основании его формы (масть карты) и имени и даты смерти усопшего (значение карты). Научившись читать надгробия как карты, вы сможете обнаруживать их комбинации повсюду. Tombstone Hold 'Em работает на любом кладбище, где есть надгробные памятники с надписями. Вот как в нее играют.

Разработчики игры Tombstone Hold 'Em знали, что верхушки надгробий бывают только четырех форм. Остроконечная верхушка — это пики, скульптура на верхушке — трефы, круглая верхушка — червы, а плоская — бубны. Вот как определяется масть.

А теперь возьмите последнюю цифру года смерти. Это значение вашей карты. Если год смерти 1905-й, это пятерка, если 1931-й — туз. Но что, если на одном надгробии два имени? Тогда не обращайтесь на цифры — это валет. Три имени — дама. Четыре имени и более — короли.

Возможно, вам придется очистить могилу от листьев, грязи и мусора, чтобы прочитать карты. Прекрасно! Так вы помогаете ухаживать за старыми могилами. Просто обращайтесь с ними бережно.

И несколько слов о комбинации карт. Вы играете в игру как в обычный техасский холдем, только наоборот. Сначала выложите весь флоп — пять обычных игровых карт. Теперь все делают начальные ставки, после чего у каждой пары (у вас должен быть партнер для участия в игре) есть три минуты на поиск лучшей комбинации карт. Вы можете выбрать любые две нужные вам карты в любом месте кладбища, но должны использовать надгробия, а не обычные карты. Весь фокус заключается в том, что у вас должна быть возможность *прикоснуться* к обоим надгробиям и друг к другу одновременно. Поэтому может случиться так, что одной рукой вы будете держать десятку червей, а другой — палец ноги партнера, растянувшегося всем телом

в попытке достать другую карту червей, чтобы получить флеш. Если не удастся дотянуться до надгробий, вы не сможете претендовать на соответствующие карты.

Найдите таким способом любую пару надгробий и положите на них покерные фишки, чтобы заявить на них свои права. Теперь ни одна пара участников игры не сможет выбрать эти два надгробия в качестве собственной карманной пары.

Все это нужно делать очень быстро, потому что через три минуты тот, кто контролирует время, прокричит «Последнее предупреждение!», после чего все сломя голову бросятся назад к флопу и скажут, что именно они нашли. Однако побеждает только лучшая комбинация, и победитель забирает все ставки. В случае одинаковых комбинаций победителем становится тот, кто первым вернулся к флопу.

И еще одно: в традиционной игре Tombstone Hold 'Em нет ни пари, ни блефа. Единственный способ выиграть — заслужить это. Так что участвуйте в игре со своим партнером и постарайтесь найти лучшую пару<sup>16</sup>.

Tombstone Hold 'Em позволяет игрокам лучше узнать людей, которые обрели вечный покой на кладбище. Вы читаете надписи на надгробиях, узнаете имена и начинаете проявлять интерес к истории их жизни, поскольку, выбирая карманную пару, вы привлекаете усопших в качестве союзников в данной комбинации карт. Играть на идеально ухоженном кладбище удобно, но лучше играть на кладбище, нуждающемся в заботливом уходе, — это более трудное занятие, но и более полезное. Убирая мусор с надгробий, чтобы прочесть надписи, вы не просто играете на кладбище, но и ухаживаете за ним.

Игра рассчитана минимум на четыре человека, а в идеале — чем многочисленнее группа, тем оживленнее атмосфера на кладбище. Я организовывала крупномасштабную игру Tombstone Hold 'Em на кладбищах Канзас-Сити, Атланты, Нью-Йорка, Лос-Анджелеса и Сан-Франциско с участием команд в составе от двадцати до двухсот игроков. Когда в игре столько игроков, одновременно разыгрывается не менее десятка флопов по всему кладбищу — на лавочках, пнях или ступеньках усыпальниц. Всякий раз при проведении крупных игр я получала официальное разрешение и содействие со стороны администрации кладбищ. Но я также организовывала немало мелких, неофициальных, игр, в самых разных местах, от Остина до Хельсинки, Барселоны и Ванкувера. Когда в игре участвует небольшая группа людей, скажем четыре, шесть или даже восемь игроков, это не вызывает удивления, особенно со стороны тех, кто приходит на кладбище навестить своих умерших.

Прежде чем углубиться в анализ опыта игры в Tombstone Hold 'Em, мне, пожалуй, следует объяснить, как я пришла к идее разработки такой игры и как исследования в области хакинга счастья убедили меня в необходимости взяться за реализацию столь необычного проекта. В 2005 году я работала ведущим дизайнером в компании по разработке игр под названием 42 Entertainment. Мы взялись за разработку рекламной кампании в формате игры в альтернативной реальности для видеоигры Gun в стиле вестерн, созданной компанией Neversoft и изданной Activision. Цель рекламной кампании состояла в том, чтобы предоставить геймерам возможность ощутить исторический мир игры Gun — американский Старый Запад 1880-х годов. Ключевым элементом кампании была онлайн-платформа игры в покер, оформленная в стиле вестерн. Геймеров пригласили сразиться в турнирах по тexasскому холдему, проводившихся в прошлом, с историческими персонажами того времени. Это было уникальное сочетание исторической ролевой и карточной игры.

Обычно в ARG содержится элемент реального мира, а так как в игре Gun были задействованы реальные персоны Дикого Запада, у нас возникла идея использовать настоящие кладбища в качестве места получения игроками живого опыта. Поскольку я была специалистом по проведению игр, основанных на реальности, мне поручили выяснить, какие мероприятия можно организовать на кладбищах.

С одной стороны, меня взволновала эта идея. В мире, где геймеров осуждают за склонность к насилию, мысль отправлять их к *настоящим могилам* персонажей, которых они убили в Gun, показалась мне особенно провокационной. С другой — я испытала беспокойство, поскольку мне предстояло пойти против культурных норм в отношении кладбищ. Мне совсем не хотелось организовывать шумный, несанкционированный флешмоб, поэтому я начала исследовать исторические кладбища и с помощью «мозгового штурма» искать то, чем геймеры могли бы там заняться. И первое, что я обнаружила, — в Соединенных Штатах администрация

кладбищ *тицетно* пытается убедить людей проводить там больше времени. По статистическим данным кладбищенской отрасли, на одну обычную могилу за все время ее существования в среднем приходится *два* визита (речь идет о визитах *всех* друзей и членов семьи умершего) со времени первоначального наплыва посетителей сразу же после похорон<sup>17</sup>. Кладбища считаются местами скорби, но на самом деле скорбящие ходят туда не так уж часто. Между тем социальные нормы мешают другим людям проводить в таких местах много времени, поскольку это кажется либо неуместным, либо противоестественным. Поэтому кладбища пустуют.

Недостаточное внимание людей к местам захоронений стало огромной проблемой и для отрасли (заканчиваются средства на содержание кладбищ), и для общины (чем меньше посещаемость кладбища, тем выше вероятность его запустения и совершения на нем актов вандализма), и для нашего эмоционального состояния (согласно результатам исследований, чем меньше времени мы проводим на кладбищах, тем вероятнее будем испытывать тревогу в связи со смертью). Впервые об упадке американских кладбищ я узнала из статьи в журнале *New Yorker*, опубликованной в разгар моих исследований. В ней Тед Френд сетует на то, что сегодня американцы проводят на кладбищах меньше времени, чем было раньше, несмотря на огромную площадь зеленых зон, которые они занимают, и увеличение затрат на их содержание. «Для кого предназначены кладбища? Для живых или мертвых?» — спрашивает автор статьи. Похоже, мы убедили себя в том, что это территория мертвых. Но, по мнению Теда Френда, это самообман: «Они для живых; мертвые же не могут ими наслаждаться. Задача администрации кладбищ — привлечь туда живых». Френд приводит данные о первых попытках администраций кладбищ по всей стране сделать эти места более подходящими для посещений. Например, в Голливуде на боковых стенах усыпальниц показывают кинофильмы, в Канзас-Сити проводят среди могил забеги на пять километров, а на историческом кладбище в Вашингтоне выгуливают собак<sup>18</sup>.

Погрузившись в дальнейшее изучение темы, я обнаружила, что многие кладбища борются за выживание главным образом из-за стремления американцев держаться от смерти подальше. На протяжении многих десятилетий частные кладбища без лишнего шума продают, чтобы высвободить место для строительства автомагистралей, школ и кондоминиумов; а могилы переносят на отдаленные кладбища. Между тем многие общественные и исторические кладбища получают недостаточно средств для надлежащего содержания территории, ведь при такой низкой посещаемости администрации кладбищ трудно обосновать их ценность для общины. Заброшенные кладбища, принадлежавшие когда-то уже не существующим сегодня церквям, берут под опеку члены местных общин ради приведения их в порядок и сохранения этой исторической ценности<sup>19</sup>.

Люди, ухаживающие за кладбищами и управляющие ими, приводят веские доводы в пользу охраны таких мест, утверждая, что это уникальное хранилище исторических данных, что они имеют большую архитектурную ценность, а также — не в последнюю очередь — что существует моральный долг перед семьями усопших, похоронивших их на этих кладбищах с расчетом на то, что за могилами присмотрят. Все это веские причины для создания более оживленной атмосферы на кладбищах в наше время.

Однако больше всего на меня повлияли результаты исследований темы счастья. В своей книге о глобальных тенденциях формирования счастья Эрик Вейнер пишет: «Тема смерти, как ни странно, очень часто появляется в моих исследованиях счастья. Возможно, на самом деле мы просто не можем быть счастливыми, не примирившись с мыслью о ее неизбежности»<sup>20</sup>. Эта странная идея не нова. В книге *The Happiness Myth* («Миф о счастье») историк счастья Дженнифер Хект посвятила целую главу «старому как мир совету помнить о смерти, держать ее в центре внимания ради улучшения своей нынешней жизни»<sup>21</sup>. По мнению Хект, идея восходит к Платону, который советовал своим ученикам «регулярно размышлять о смерти», а также к Будде, который говорил: «Из всех медитаций осознанности главная — медитация о смерти». Даже древнегреческий философ Эпикур, чей призыв стремиться к простым удовольствиям известен всем, поставил смерть во главу угла своего видения счастья: он утверждал, что, только избавившись от страха смерти, можно в полной мере наслаждаться жизнью.

По мнению Дженнифер Хект, с древних времен размышления о смерти служили одной и той же цели — заменить страх и тревогу спокойной, искренней признательностью за дарованную нам жизнь. А сегодня эти традиции получили научное обоснование. Специалисты по позитивной

психологии пришли к выводу, что принятие неизбежности смерти — своего рода ментальный сдвиг, который помогает ценить настоящее и сосредоточиваться на внутренних целях, имеющих для нас первостепенное значение. Хект даже придумала термин для такого изменения приоритетов и внимания — «посттравматическое блаженство». «В жизни существуют чувства, хорошие и плохие, которые невозможно преодолеть с помощью интеллекта или силы воли, — пишет она. — Близость смерти способна изменить вас так, что вы испытаете положительное проявление травмы — посттравматическое блаженство»<sup>22</sup>.

Исследователи описали и подтвердили существование феномена посттравматического блаженства среди смертельно больных пациентов. У таких людей как будто что-то переключается в голове, давая им возможность больше наслаждаться жизнью. И дело не только в осознании ее ценности, по всей вероятности, здесь проявляется глубокое умственное очищение, которое происходит наряду с обретением новой способности сосредоточиваться на позитивных целях. В книге «Быть счастливее» Тал Бен-Шахар приводит слова психиатра Ирвина Ялома, работавшего с умирающими: «Они перестают придавать значение разным пустякам, начинают чувствовать себя хозяевами собственной жизни, прекращают делать то, чего не хотят, становятся более откровенными с родными и близкими и целиком живут в настоящем, а не в будущем или прошлом»<sup>23</sup>. Бен-Шахар отмечает, что такой редкой интенсивной позитивной сосредоточенности на получении максимальной отдачи от жизни обычно трудно достичь, особенно когда тратишь столько времени на попытки избежать мыслей о смерти.

Возможно ли научиться наслаждаться жизнью и достигать такой интенсивности позитивной сосредоточенности без эмоциональной травмы в связи со смертельным диагнозом или околомертным опытом? По всей видимости, именно эта идея лежит в основе советов философских и религиозных учений, а современные специалисты по позитивной психологии, такие как Бен-Шахар, рекомендуют пробуждать ясность такого рода, например, представляя себя на смертном ложе. Однако для того, чтобы стать счастливее, размышления о смерти в одиночестве не лучший вариант. Просто большинство из нас не склонны к этому, а даже если такая склонность и есть, мы не всегда воспринимаем такие мысли всерьез или размышляем о смерти продолжительное время. Нельзя приказать себе помнить о смерти; как отмечает Дженнифер Хект, античные философы настаивали на том, что «это требует активных размышлений и поступков»<sup>24</sup>.

Нам также трудно заставить себя осознать собственную смертность. Проще признать ее универсальность — и здесь на первый план выходят кладбища. Последние предоставляют нам яркие, чрезвычайно масштабные, неопровержимые исторические факты о единственной вещи, которая связывает всех нас и в полной мере позволяет насладиться жизнью, если бы только мы были готовы проводить на них больше времени.

На этом этапе исследований я пришла к выводу, что проводить больше времени на кладбищах — вполне достойная социальная цель и что пребывание среди могил способно не просто вдохнуть жизнь в историческую видеоигру, а дать нечто большее. Проект Gun оказался прекрасной возможностью для создания хака счастья. А чтобы заставить его работать, следовало генерировать положительные эмоции, которые обычно ассоциируются с групповыми играми, — волнение, заинтересованность, любопытство, социальную включенность. Ну, и реализовать все это на территории кладбища.

С самого начала тестирования игры все фрагменты дизайна сразу же встали на свои места. Я знала, что нужно организовать целенаправленную деятельность, у которой в некотором отношении нет ничего общего с размышлениями о смерти — это должен был быть побочный эффект, а не цель игры. А поскольку темой рекламной кампании в формате ARG был техасский холдем, имело смысл перенести эту знакомую игру на кладбища. Покер требовалось привязать к месту, включив в игру все естественные возможности кладбища. В противном случае играть можно было бы где угодно, что разрушило бы идею игры. Вот тут-то возникла мысль об использовании надгробий как игровых карт. Надгробия — единственный элемент дизайна всех кладбищ, а значит, играть можно на любом из них. Внимательное изучение надписей на надгробиях способствовало бы достижению такой цели, как хакинг счастья, ведь для того, чтобы «расшифровать» каждую карту, следовало почти в буквальном смысле взглянуть в лицо смерти, не испытывая при этом страха и тревоги.

Что касается других решений в отношении дизайна, я сделала игру партнерской, потому что это казалось мне хорошим способом добиться того, чтобы она была не просто социальной, но и кооперативной. Сотрудничество всегда вызывает положительные эмоции и придает смысл играм, особенно если они предполагают физическое взаимодействие. Прикосновение — один из самых быстрых способов формирования социальных связей. Когда мы держимся за руки, прикасаемся к спине человека, похлопываем его по плечу — все эти действия приводят к выбросу химического вещества окситоцина, вызывающего симпатию и доверие друг к другу. Однако, согласно исследованиям Дачера Келтнера в области позитивных эмоций, «мы живем в культуре, лишенной прикосновений»<sup>25</sup>. А поскольку, как сказал Микеланджело, «прикасаться значит дарить жизнь», я не нашла лучшего способа создать на кладбище более оживленную атмосферу, чем вызвать огромный всплеск окситоцина у большого количества людей<sup>26</sup>.

Когда игра в разгаре, возникает атмосфера радостного участия, не свойственная кладбищам. Она явно отличается от типичных для кладбищ спокойных уединенных размышлений или коллективной скорби. Вместе с тем здесь часто происходят небольшие разговоры между друзьями и с незнакомцами; люди делятся жизненным опытом со скорбящими и потерявшими близких. То же самое случалось во время каждой игры Tombstone Hold 'Em, на которой я присутствовала, учитывая обстоятельства, это практически неизбежно. Следовательно, игра в полной мере соответствует своей цели: она вызывает положительные эмоции и формирует социальные связи, а также помещает нас в идеальную среду для получения ежедневного напоминания о том, что все мы прах и в прах обратимся.

Итак, мы вернулись к вероятному противоречию. Tombstone Hold 'Em стала темой ряда новостных статей, и некоторые читатели отметили, что она кажется им «непочтительной», «бездушной» и даже «непристойной». В связи с этим возник вопрос: приемлемо ли играть в игры на кладбище? Судя по моим наблюдениям, это так. В ходе более чем десятка тестирований Tombstone Hold 'Em подавляющее большинство участников сошлись во мнении, что игра кажется им подходящей для этого места, особенно потому, что, привлекая больше внимания живых, надгробия становятся чище и ухоженнее.

Пожалуй, игра Tombstone Hold 'Em в большей степени, чем другие мои проекты, продемонстрировала одно из самых важных качеств игрового процесса: она разрешает нам делать что-то иначе. Мы привыкли, что в ходе игры нам предлагают действовать и мыслить нестандартно. Мы привыкли быть креативными и играть, выходя за рамки социальных норм, когда находимся внутри социально безопасного «магического круга» игры. А чем больше людей вместе играют в такие игры, как Tombstone Hold 'Em, тем безопаснее она кажется. Большая группа людей наделена социальными полномочиями по пересмотру сложившихся норм.

В самом ли деле Tombstone Hold 'Em может стать хаком счастья? Я играла в нее с сотнями людей и по окончании разговаривала почти с каждым из них. После таких игр участники обычно собираются в ресторане или баре, чтобы снять напряжение от столь сильного эмоционального опыта. Чаще всего в этот момент они чувствуют душевное равновесие. Игроки очень часто описывают свой опыт такими словами: «необычное ощущение счастья», «расслабленность», «благодарность» и «связь с умершими». Я общалась и с посетителями кладбищ, наблюдавшими за нами издалека и интересовавшимися игрой; только один из них выразил негодование. Гораздо чаще я слышала различные варианты такого мнения: приятно видеть последнее пристанище близких людей не безлюдным и пустым, а полным улыбающихся, веселых и довольных жизнью людей.

Когда я впервые разместила в интернете правила игры Tombstone Hold 'Em, информация о ней, как и о многих других хаках, передавалась главным образом из уст в уста. Время от времени я узнаю, что в нее играют на кладбищах по всему миру. Это лучший результат для любого хака счастья: протестированное, опробованное и обнародованное решение теперь используется теми, кому оно может быть полезно. Сегодня Tombstone Hold 'Em существует как вирусное решение для обретения счастья, и оно доступно для бесплатного применения и адаптации, а также не требует никаких продуктов и специальных приспособлений или технологий. Нужна только колода обычных игровых карт, предметы, которые послужат покерными фишками (некоторые берут монеты или цветные стеклянные шарики), и приглашение для друзей и незнакомцев отдать дань уважения умершим, сыграв вместе с вами в игру.

### Хак счастья № 3: активация танцевального секрета

«Нет ничего проще, чем такой урок счастья: если у вас есть возможность станцевать в кругу, встаньте со стула и сделайте это»<sup>27</sup>. Этот совет Дженнифер Хект дает в своей книге «Миф о счастье», причем с полным на то основанием. На протяжении всей истории человечества совместные танцы служили надежным источником эйфории особого рода — *эйфории танцора*. Это чувство возникает, когда выброс эндорфинов от физического движения сочетается с выбросом окситоцина, происходящим под влиянием прикосновений и синхронизированных движений, и активной стимуляцией блуждающего нерва, которая происходит, когда мы погружаемся в ритм музыки и становимся частью группы людей, двигающихся вместе. Такой мощной комбинации эмоционального возбуждения, ощущения потока и чувства близости сложно достичь иным способом<sup>28</sup>.

Групповые танцы заставляют некоторых людей смущаться или испытывать неловкость. Что угодно, от застенчивости до социальной тревоги и презрительного отношения к участию в групповых мероприятиях, может помешать человеку присоединиться к танцу и полностью им насладиться. Предложение станцевать в присутствии других, не сдерживаясь, внушает страх многим — хоть и не всем, — поскольку требует обнажить перед людьми ту вашу сторону, восторженную и беспечную, которую вы обычно скрываете. Для того чтобы раскрыться, некоторым необходимо испытывать большое доверие к окружающим. По мнению специалистов в области позитивной психологии, потребность в доверии делает танцы эффективным способом стать счастливее.

Во время танца мы эмоционально и социально уязвимы, поэтому нам приходится надеяться, что окружающие поймут, а не осудят нас. Однако у нас появляется шанс понять других и помочь им чувствовать себя комфортнее, танцуя. Иными словами, коллективный танец дает возможность как получить, так и выразить сострадание, великодушие и человечность. Дачер Келтнер пишет: «Танцы — самый надежный и быстрый путь к мистическому чувству, которое было хорошо знакомо разным поколениям под разными названиями — симпатии, любви к ближнему, экстаза; я же назову его доверием. Танцевать — значит доверять»<sup>29</sup>.

И все же мы должны иметь как *желание*, так и *смелость* танцевать. Увы, у многих нет одного или другого. Некоторые люди просто не любят участвовать в подобных действиях. А в групповых танцах много банального. Неслучайно один известный коллективный танец так и называется — хоки-поки<sup>[28]</sup>. Если вы не настроены танцевать, а на свадьбе или уличном фестивале вас втягивают в групповые танцы, вы можете воспринять это как принуждение. Другие же люди хотят танцевать, но им не хватает смелости это делать.

Чем чаще я сталкивалась с советом больше танцевать, по возможности в больших группах, ради обретения счастья, тем больше убеждалась в необходимости найти способ облегчить этот процесс для интровертов, которые предпочитают наблюдать за происходящим со стороны, а также предоставить людям, уже готовым вместе танцевать, больше возможностей делать это. Ведь в повседневной жизни просто нет места для коллективных танцев. Пришлось задуматься, как уделять танцам хоть несколько минут в будни, а не только от случая к случаю во время уик-энда?

И решение нашлось: нужно было взять все базовые элементы массовой многопользовательской ролевой игры и использовать их для *танцевальных квестов* и танцевальных поединков в традиционных ролевых квестах и рейдах. Игру я назвала Top Secret Dance-Off, сокращенно TSDO («Совершенно секретный танцевальный поединок»), и запустила на автономном сайте социальной сети, посвященной коллективным танцам.

### Требуются искатели приключений. Способности к танцам не обязательны

Добро пожаловать в Top Secret Dance-Off, подпольную сеть во всем остальном обычных людей, которые стремятся активировать танцевальный секрет — трудноуловимую способность, якобы заложенную в нашем мозге, разблокирование которой требует весьма необычной танцевальной практики.

Top Secret Dance-Off — приключение, в которое вы можете пуститься в любом уголке мира. Никаких танцевальных навыков или талантов не требуется. От неуклюжего танца вы можете



получить даже большее удовлетворение, чем от виртуозного исполнения. Ключ к активации танцевального секрета не в том, чтобы быть хорошим танцором, а в том, чтобы быть умным, храбрым, а порой и незаметным танцором.

Приключения состоят из сложных, совершенно секретных танцевальных миссий с записью на видео, которые вы иногда будете выполнять дома, а порой в самых необычных местах. Вы можете играть либо в одиночку, либо с друзьями. Обязательное условие — ношение маски или других средств сокрытия своей личности.

Пытаясь активировать ускользающий танцевальный секрет, вы будете получать очки за танцевальные квесты и участие в танцевальных поединках. Чем больше очков заработаете, тем выше будет ваш уровень. А чем выше уровень, тем больше танцевальных секретов вы активировали.

За каждый пройденный квест и участие в каждом танцевальном поединке вы будете получать хореосилы, такие как стиль, смелость, юмор и координация. Они раскрывают ваши личные сильные качества как секретного танцора; все хореосилы вам присуждают другие участники TSDO в комментариях к вашим видео.

Полная активация танцевального секрета происходит на уровне 100. Как его достичь? Просто пройти 21 квест (уровень сложности неизменно повышается) и выиграть минимум дюжину танцевальных поединков — и вы будете полностью активированы на всю оставшуюся жизнь.

## Танцевальный квест № 1: замаскироваться

Ваша первая миссия — замаскироваться. Если уж на то пошло, все это совершенно секретно.

Речь не идет о полной маскировке, это затруднило бы ваш танец. Поэтому, чтобы скрыть свою личность в TSDO, вы должны придумать легкую маскировку, закрывающую *хотя бы часть лица*. Это может быть маска, шарф, солнцезащитные очки, грим, парик... что еще? Это ваше лицо, и вам решать, как его скрыть. Однако убедитесь, что вам нравится ваша маскировка, поскольку придется использовать ее во *всех* будущих квестах и танцевальных поединках. Отправляясь спасать мир, Бэтмен и Чудо-Женщина не надевали новые костюмы каждый раз, не так ли? Поэтому выберите то, что вам нравится, спрячьте в надежном месте — и храните в тайне. Все это вам еще понадобится.

Теперь *сделайте видеозапись*, чтобы представить себя миру TSDO. При этом вы должны, во-первых, быть в маскировке, а во-вторых, танцевать. Выберите песню, которая вам нравится, но *держите секретное оружие под контролем* — это самый сложный момент. Иными словами, вы *не должны двигать ногами*. Танцуйте, но не двигайте ногами, как будто они застряли в цементе. Понятно?

Видеозапись должна быть короткой — менее тридцати секунд. Загрузите ее на сайт TSDO, когда будете готовы раскрыть свою совершенно секретную танцевальную личность и начать зарабатывать хореосилы.

Безусловно, эти танцы нельзя назвать групповыми в полном смысле этого слова. Большинство танцевальных квестов и поединков — это одиночный танец и последующая загрузка видео с ним на сайт социальной сети Top Secret Dance-Off. Тем не менее игра служит двум важным целям, призванным сделать участие в коллективных танцах более непринужденным.

Во-первых, TSDO способствует формированию танцевальной среды с высокой степенью обратной связи, что делает танцевальный процесс более стимулирующим, веселым и захватывающим. Иначе говоря, игра повышает вероятность того, что человек вообще будет танцевать. Во-вторых, TSDO включает танцы, даже в одиночку в квартире, в коллективный социальный контекст. Для того чтобы поделиться записью своего танца с онлайн-сообществом, нужна смелость; кроме того, подбадривание игроков в комментариях дает возможность выразить сострадание, великодушие и человечность. Другими словами, игра TSDO — хак для групповых танцев, способ танцевать вместе в одиночку, повышающий вероятность того, что в будущем вы решитесь участвовать в настоящих коллективных танцах.

Основной элемент опыта TSDO — это бесконечный список танцевальных квестов, каждый из которых добавляет уникальное необязательное препятствие в танцевальный процесс. Создавая препятствия на вашем пути, TSDO уменьшает чувство неловкости в связи с участием в танце,

поскольку вы сосредоточиваетесь на выполнении поставленной задачи, а не на том, как при этом выглядите. Кроме того, игра позволяет танцевать плохо, запрещая применять «нормальные» танцевальные приемы. Первый танцевальный квест (танцевать, не двигая ногами) — прекрасный пример такой стратегии дизайна игры в действии: это условие исключает практически любое традиционное или очевидное исполнение. Достижение высокого мастерства в неподвижных танцах требует легкомыслия, креативности, да просто энтузиазма — и вовсе необязательно обладать грациозностью, чувственностью или другими качествами, которые ассоциируются с врожденным талантом к танцу.

Другие танцевальные квесты включают такие миссии, как «Танец вверх ногами», «Танец на перекрестке», «Танец с деревом» и «Танец под песню, которая вам нравилась семь лет назад». В каждом квесте успешное исполнение означает креативное преодоление нелепых препятствий, в том числе временных ограничений, которые предназначены для того, чтобы квесты легко вписывались в ваш день. Такие квесты должны напоминать чистку зубов: несколько минут танцев каждый день творят чудеса.

Между тем танцевальные поединки, в которых игроки формируют команды и зарабатывают очки за каждого члена команды, представившего танец, требуют синхронизации усилий, даже если игроки танцуют в одиночку. Например, в рамках одного из самых популярных танцевальных поединков под названием «Укради мое плохое движение» участники придумывают «коронное» танцевальное движение и загружают видео с демонстрацией. Команда получает очки за каждого, кто точь-в-точь повторит это движение в своем видео для танцевального поединка.

В чем еще преимущества игры? Некоторые вспомогательные элементы дизайна, которые я выбрала для Top Secret Dance-Off, были просто разновидностью традиционных стратегий вовлечения людей в танцевальный процесс. Например, маски — это важное условие для того, чтобы убедить людей расслабиться, принять участие в игре и исполнить танец. Маски освобождают нас от внутренних ограничений в отношении правил поведения и позволяют полностью отдаться танцу.

Тема совершенной секретности касается не только сохранения тайны личности игрока, это простой способ создания мифологии супергероев вокруг совместных танцев. В конце концов, станцевать перед другими — храбрый поступок. А вдохновляя людей на танцы, вы проявляете могущественную силу добра. Относиться к игрокам как к секретным супергероям — значит, признавать важность танцев для нас, а также силы характера, которая требуется для того, чтобы танцевать.

И наконец, один из самых эффективных элементов дизайна Top Secret Dance-Off, пожалуй, даже не сам танцевальный процесс, а адаптация коэффициента жень Келтнера к онлайн-среде. Я знала, что, для того чтобы TSDO работала, игроки должны чувствовать себя комфортно, размещая в сети видео, которое может поставить их в неловкое положение. Ведь на большинстве сайтов по обмену видеоматериалами раздел комментариев не назовешь самым дружелюбным местом на земле. На таких сайтах принято критиковать, а не поддерживать, и критика нередко бывает злобной, личной, задевающей за живое. Поэтому я организовала комментирование в игре TSDO так, чтобы игроки либо оставляли положительные комментарии, либо не оставляли их вовсе.

При просмотре танцевального видео у вас есть возможность вознаградить игрока любой хореосилой по своему усмотрению. Одни хореосилы — это традиционные танцевальные качества, такие как красота, координация и стиль. Другие менее традиционны — юмор, коварство, воображение и смелость. Такой диапазон хореосил позволяет игрокам сформировать уникальный профиль танцевальных способностей и сильных качеств, независимо от своего таланта к танцам — или его отсутствия. Моя любимая хореосила — это восторженность; ею можно вознаградить любого, кто ведет себя жизнерадостно и беззаботно.

Благодаря всему перечисленному игра TSDO представляет собой среду с чрезвычайно высоким коэффициентом жень. Здесь любой может почувствовать себя в безопасности во время групповых танцев. Некоторые игроки признались в чате TSDO, что видеозапись их танцевальных квестов стала первым случаем за многие годы, когда их увидели танцующими.

Top Secret Dance-Off — более формальный хак, чем Cruel 2 B Kind или Tombstone Hold 'Em. У него есть центральный игровой сайт, и все играют в рамках онлайн-сообщества, повышая свой

уровень в одной базе данных. Тем не менее с точки зрения разработки это невероятно простое решение: я запустила игру через несколько дней после начала ее создания. Она разработана на основе недорогого сервиса Ning, который позволяет всем желающим сформировать свою социальную сеть — во многом подобно тому, как YouTube позволяет всем размещать в интернете свои видеоматериалы, а Blogger предоставляет возможность вести свой блог. В игре нет ни замысловатой графики, ни флеш-анимации, только хороший дизайн миссий и поддержка сообщества.

Я создала TSDO в качестве хака счастья для применения в своей жизни и надеялась сыграть в нее с несколькими десятками друзей и членов семьи. В итоге мне удалось привлечь к участию в игре гораздо больше людей, чем я рассчитывала. В мою расширенную социальную сеть вошли коллеги, знакомые и друзья друзей; в ходе первоначального пробного запуска игры в 2009 году в нее играли около пяти сотен участников в течение восьми недель. (С учетом успеха TSDO на начальном этапе сейчас разрабатывается ее коммерческая версия.)

Хотя в TSDO можно играть в одиночку, по моим наблюдениям, танцевальный процесс в ее рамках в какой-то степени носит социальный характер. В ходе игры большинство игроков привлекают хотя бы одного партнера, чтобы можно было снимать на видео танцевальные квесты друг друга и участвовать в одних танцевальных поединках. Многие игроки создают групповую маскировку для двух, трех, четырех и даже пяти человек, которые планируют проходить все квесты вместе как единая секретная команда. И самое важное, TSDO помогает игрокам думать о себе как о танцорах, что повышает вероятность совместных танцев *при личной встрече*, когда представится такая возможность. Хотя это и нельзя назвать научным исследованием, все мои друзья, игравшие в TSDO, как и я, чаще танцевали во время обычных групповых мероприятий (на вечеринках, в клубах танцев в стиле болливуд и даже на уличных фестивалях) еще в течение долгого времени после окончания игры.

Как и в случае остальных хаков счастья, вам нет необходимости постоянно играть в Top Secret Dance-Off, чтобы пользоваться ее преимуществами. Хорошая игра *настолько* эффективна, что может навсегда изменить ваше самовосприятие и самооценку.

**НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО**, убиваем мы друг друга добротой, превращаем надгробия в фул-хаус или танцуем в маске, нет никакого способа избежать *поиска обходных путей* к счастью.

Двести лет назад британский политический философ Джон Стюарт Милль предложил необычный подход к самопомощи, у которого много общего с подходом растущего сообщества хакеров счастья. Милль утверждал, что хотя счастье может быть нашей основной целью, его нельзя добиваться прямолинейно. Цель слишком неоднозначна, трудно определима, и ее легко спугнуть. Следовательно, мы должны ставить другие, более конкретные цели и в процессе их достижения обрести счастье как своего рода побочный продукт. Милль называл такой подход к счастью «боковым, как походка краба»<sup>30</sup>.

В этом нам призваны помочь хаки счастья — получить его в виде побочного эффекта, причем сообщая. На самом деле в контексте групповых игр было бы точнее сказать, что хаки позволяют нам *взять счастье в кольцо*, поскольку мы все идем к нему, но с разных сторон. Мы играем в групповые игры, потому что они доставляют нам удовольствие и удовлетворяют потребность в социальных связях, которые обеспечивает многопользовательский опыт. Однако в долгосрочной перспективе несколько ярких и запоминающихся случаев знакомства с хаком счастья способны изменить наши мысли и действия в отношении таких разных вещей, как доброта к незнакомцам, танцы и смерть. Добившись подобных изменений у достаточно большого количества людей в одном месте, можно изменить и широкую культурную среду.

Лучший аспект хаков счастья состоит в том, что они не требуют сложной разработки или применения передовых технологий. Нужно лишь понимание того, как игры мотивируют, вознаграждают и объединяют нас. Проявляя креативность при создании необязательных препятствий и смелость при тестировании новых решений с участием как можно большего количества людей, кто угодно может придумать и поделиться с другими своим решением проблемы обретения счастья в жизни.

Игры в альтернативной реальности всех типов призваны сделать нас лучше: счастливее, креативнее и эмоционально устойчивее. Став такими, мы сможем более активно погрузиться

в реальный мир — просыпаться по утрам с четким ощущением цели, оптимизма, единства и смысла жизни.

Крупные групповые игры, которым посвящена следующая часть книги, способны на нечто большее, чем просто сделать нас лучше. Они могут помочь нам решить некоторые самые актуальные проблемы, с которыми сталкивается человечество. Оказывается, способность самосовершенствоваться — заниматься работой, которая приносит большее удовлетворение, поддерживать реальную надежду на успех, укреплять социальные связи и быть частью чего-то большего — помогает нам дольше работать вместе над решением более сложных и острых проблем. Игры не только улучшают нашу жизнь сегодня, но и помогают создать достойное наследие для будущего.

## ЧАСТЬ III

### Как Большая игра может изменить мир

Вы можете радикально изменить характер игры, меняя количество ее участников<sup>1</sup>.

Книга Новых игр

#### Глава 11

#### Экономика участия

Более двадцати тысяч британцев присоединились 24 июня 2009 года к интернет-акции по расследованию одного из крупнейших скандалов в истории британского парламента, которая впоследствии привела к отставке десятков его членов и обусловила проведение широкомасштабной политической реформы. Каким образом рядовым гражданам удалось этого добиться? Благодаря участию в игре.

К моменту ее начала перипетии скандала обсуждались на страницах газет уже несколько недель. Согласно просочившимся в прессу правительственным документам сотни членов парламента (ЧП) регулярно заполняли фиктивные требования на возмещение расходов, никоим образом не связанных с их политической деятельностью, тем самым вынуждая налогоплательщиков ежегодно раскошелиться на десятки тысяч фунтов. Особенно решительно настроенная Telegraph сообщила, что сэр Питер Виггертс, депутат с южного побережья Англии, потребовал возмещения 32 тысяч фунтов, потраченных им на благоустройство сада, в том числе 1645 фунтов на «плавающий островок для уток»<sup>1</sup>.

Общественность неистовствовала и требовала полной проверки всех расходов членов парламента. Правительство вынужденно согласилось обнародовать такую отчетность за последние четыре года, но опубликовало данные в наименее удобочитаемом из всех возможных форматов — в виде более чем миллиона неупорядоченных отсканированных чеков, ордеров и прочих отчетных документов. Это справедливо сочли попыткой воспрепятствовать дальнейшему расследованию скандала. Сканы были сохранены в графическом формате, что лишало возможности воспользоваться функцией поиска или систематизировать документы по видам и категориям. Записи в большей части документов были заштрихованы, что скрывало содержание операций. Вымарывание данных прозвали Blackoutgate и характеризовали как «сокрытие информации в особо крупных размерах»<sup>2</sup>.

Редактор Guardian понимал, что репортерам понадобится слишком много времени, чтобы «просеять» весь массив опубликованных данных, систематизировать их и сделать выводы, поэтому он обратился к широкой интернет-общественности с просьбой помочь вытащить на свет божий то, что правительство не желало открывать. Словом, прибег к краудсорсингу расследования.

Термин «краудсорсинг» впервые употребил в 2006 году журналист Джефф Хоув, специализировавшийся на публикациях о технике и технологиях. Так условно называется вынесение работы на аутсорсинг общественности<sup>3</sup>. Иными словами, это привлечение большой группы людей, обычно в сети, для совместной работы над крупным проектом. Самый известный пример — «Википедия», онлайн-энциклопедия, составленная сообществом неоплачиваемых и зачастую анонимных авторов и редакторов численностью свыше десяти миллионов человек. Краудсорсинг представляет собой способ коллективными усилиями выполнить работу быстрее, лучше и дешевле, что в противном случае было бы не под силу отдельно взятой организации.

Располагая больше чем миллионом несистематизированных правительственных документов, Guardian не знала, какие из них могли бы стать неопровержимым доказательством вины конкретного члена парламента, поэтому посчитала привлечение как можно большего числа добровольных помощников единственным выходом из ситуации. Газета решила обратиться к «мудрости толпы», однако не в форме новой «Википедии», а в форме игры. К ее разработке привлекли молодого, но уже зарекомендовавшего себя программиста из Лондона Симона Уиллисона. Ему была поставлена задача конвертировать и свести все сканированные документы в 458 832 онлайн-документа, а также создать сайт, где каждый мог бы изучить их на предмет наличия изобличающих фактов. В итоге, потратив средства только на оплату недельной работы команды разработчиков и аренду временных серверов для размещения документов (ничтожные пятьдесят фунтов), Guardian сумела запустить первый в мире массовый многопользовательский проект журналистского расследования под названием Investigate Your MP's Expenses («Изучи расходы своего ЧП»).

### Правила игры «Изучи расходы своего ЧП»

Присоединяйтесь к нам в исследовании документов о расходах членов парламента. Ваша миссия — определить, содержится ли в них интересная информация, и обнародовать факты.

Некоторые документы, такие как сопроводительные письма или заявки на выдачу канцтоваров для офиса, можно смело игнорировать. Однако где-то в кипе документов скрывался чек за плавучий остров для уток. И кто знает, какие еще секреты там таятся? Если вы наткнетесь на нечто такое, что, по вашему мнению, заслуживает внимания, просто нажмите кнопку «Изучить это!», и мы рассмотрим документ пристальнее.

Шаг 1. Найдите документ.

Шаг 2. Определите его вид: требование на возмещение затрат, счет-фактура или чек, незаполненный бланк.

Шаг 3. Перепишите статьи расходов.

Шаг 4. Кратко обоснуйте, почему этот документ требует дальнейшего изучения.

Примеры того, что надо искать: счета из ресторанов, повторяющиеся требования на возмещение мелких расходов (менее 250 фунтов), не нуждающиеся в документальном подтверждении, или расходы, в возмещении которых было отказано.

Изучите расходы члена парламента от своего округа: введите почтовый индекс, чтобы выбрать все документы о его расходах, или проведите поиск по политической партии.

Поскольку все документы о расходах парламентариев обнародованы, сообщите нам о своих находках.

Всего через три дня после начала игры стало ясно: идея с краудсорсингом имеет беспрецедентный успех. Свыше двадцати тысяч игроков изучили за это время более 170 тысяч электронных документов. Майкл Андерсен, сотрудник лаборатории журналистики имени Нимана при Гарвардском университете и специалист по интернет-журналистике, в то время писал: «В журналистике примеры краудсорсинга были известны и ранее, но масштабы этого проекта — 170 тысяч документов, просмотренных в течение первых 80 часов, — поражают воображение»<sup>4</sup>.

Коэффициент участия посетителей страницы вычисляется исходя из общей численности зарегистрированных и внесших свой вклад в реализацию проекта пользователей. Показатель 56 процентов для *любого* краудсорсингового проекта на тот момент было неслыханным. (Для сравнения: примерно 4,6 процента посетителей «Википедии» участвуют в написании статей<sup>5</sup>.) Это *тем более* потрясающе, учитывая, что изучение бухгалтерских документов — на редкость нудная и утомительная работа.

Итак, что стало причиной беспрецедентно массового участия в общественном журналистском расследовании? По мнению Уиллисона, все объяснялось правильно выбранным вознаграждением, состоящем в эмоциональных переживаниях от успешно заверченной игры. «Первый вывод из этого проекта: сделай работу похожей на игру, — пояснил Уиллисон во время одного из интервью в лаборатории журналистики имени Нимана. — Желая побудить людей что-то сделать для вас, всегда заботьтесь о том, чтобы они видели результат своих усилий. Если вам не удастся внушить им уверенность в способности что-либо изменить, вы никого не сможете

привлечь». Подобная уверенность равнозначна обычным вознаграждениям игроков, таким как четкое понимание цели, возможность повлиять на ситуацию, постоянный прогресс, наслаждение риском и переживание моментов фига. Проект «Изучи расходы своего ЧП» обеспечивал все эти эмоциональные вознаграждения сразу.

Интерфейс игры упростил доступ и возможность немедленно увидеть результаты своих действий. При изучении документа на мониторе светила панель из ярких разноцветных кнопок, каждую из них следовало нажимать в зависимости от цели поиска. Сначала нужно было решить, какой тип документа вы ищете — требование на возмещение затрат, оправдательный документ (чек, счет, заказ на покупку), пустой бланк или «нечто такое, мысль о чем не приходила в голову», — затем определить его важность исходя из цели проекта: интересно, неинтересно или «Изучите это! Я хочу знать больше». После выбора загоралась кнопка, вызывая чувство удовлетворенности собственной продуктивностью, даже если игроку не удалось найти ничего, кроме пустого, ничего не значащего бланка. И всегда оставалась надежда на настоящий успех, например найти очередной «утиный островок», достаточная для того, чтобы упорно продолжать поиски.

В ленте активности в режиме реального времени отображались имена игроков, только что вошедших в игру, а также предпринятые ими действия. Это заставляло присутствующих чувствовать себя членами сообщества. Даже не взаимодействуя с другими игроками, они все равно находились на одном сайте и занимались одинаковой работой. Для стимулирования краткосрочного и долгосрочного участия на сайте также велся список наиболее активных участников за предыдущие 48 часов и за весь срок действия проекта. Чтобы отметить особые успехи игроков и общий объем проделанной работы, завели страницу «лучших индивидуальных достижений», где перечислялись некоторые наиболее важные находки. К их числу относились предметы роскоши, стоимость которых превосходила всякие представления об уместности, например футболка с жирафьим принтом за 240 фунтов или чернильная ручка за 225 фунтов. Выявлялись также математические ошибки и расхождения, в результате которых парламентарии получали больше денег, чем им причиталось. Как заявил один игрок, «в требовании на возмещение средств ЧП Дениса Мак-Шейна на странице 29 я обнаружил несоответствие: было востребовано 1730 фунтов возмещения, а суммарная стоимость перечисленных приобретений равнялась 1480 фунтам».

И пожалуй, самое главное — на сайте открыли раздел под названием «Данные: чему мы научились на опыте вашей работы». На этой странице находки отдельных игроков были представлены в общем контексте проекта и участникам гарантировалась возможность ознакомиться с реальными результатами своей работы. Вот, в частности, некоторые результаты:

- В среднем каждый парламентарий израсходовал 140 тысяч фунтов, что вдвое превышало его среднюю годовую зарплату в 60 675 фунтов.
- Личные расходы парламентариев обходились налогоплательщикам в среднем в 88 миллионов фунтов в год.

По итогам игры было установлено:

- количество чеков и прочих оправдательных документов, предоставляемых ежегодно каждым парламентарием — от 40 до 2000;
- общая сумма расходов каждой партии и по отдельным статьям (на рестораны, благоустройство сада, оплату кабельного телевидения, продукты и тому подобное).

Были также составлены онлайн-карты, позволяющие сравнить заявленные транспортные расходы парламентариев с реальным расстоянием от палаты общин в Лондоне до избирательных округов. В результате выяснилось, что они массово завышены. Например, члены парламента из двух близлежащих округов предъявили к возмещению 21 534 и 4418 фунтов при реальных расходах 10 105 и 1680 фунтов соответственно. Обнародование этих цифр помогло оценить истинный масштаб проблемы: оказалось, что практика возмещения государством экзотических личных расходов распространена гораздо шире, чем предполагалось.

Итак, чего добились игроки? Реальных политических результатов. По меньшей мере 28 депутатов ушли в отставку или объявили о намерении это сделать в конце срока своих

полномочий; а к 2010 году началось судебное разбирательство в отношении четырех парламентариев, инициированное по результатам расследования игроков. Опубликованы новые правила возмещения расходов, а за соблюдением старых стали следить пристальнее. В итоге сотне депутатов было предложено вернуть в бюджет в общей сложности 1,12 миллиона фунтов<sup>6</sup>.

Конечно же, во всем этом есть заслуга не только игроков, мобилизованных газетой Guardian. Однако игра, безусловно, сыграла ключевую роль. Журналисты-волонтеры помогли оказывать давление на британское правительство, поддерживая эту тему в топе новостей. Чем дольше продолжалась игра, тем сильнее становилось желание общества провести глобальную политическую реформу. Игра «Изучи расходы своего ЧП» привлекла десятки тысяч граждан к участию в новом виде политического общественного движения. Вместо того чтобы просто требовать перемен, они тратили свое время и силы на сбор доказательств в их необходимости. И что немаловажно, множество игроков выполнили эту значимую работу быстрее, чем это сделала бы любая отдельно взятая организация, к тому же бесплатно, снизив расходы на журналистское расследование и ускорив демократические реформы.

Не все краудсорсинговые проекты столь успешны. Организация совместной работы в таких масштабах относится к категории «легче сказать, чем сделать». Нельзя использовать краудсорсинг без привлечения заинтересованных людей, а, оказывается, не так-то просто найти достаточное количество желающих. В 2008 году профессор Нью-Йоркского университета и исследователь интернета Клэй Ширки вместе с научным сотрудником из IBM Мартином Ваттенбергом попытались оценить объем усилий, потребовавшихся для создания «Википедии». Они подсчитали общее количество статей и редакционных правок, а также средний объем статьи и среднее время, затрачиваемое на ее редактирование. Они также учли время, необходимое на поиск пробелов в тематике и содержании статей, разработку программного обеспечения и постоянный контроль со стороны сообщества для обеспечения непротиворечивости и логики в содержании энциклопедии. Проведя немало математических вычислений, они пришли к следующим выводам:

Если взять «Википедию» в целом — весь проект со всеми его строками кода, страницами, редактированием, форумами, всеми языками, на которые переведены статьи, — то она воплощает в себе около ста миллионов часов человеческой мысли<sup>7</sup>.

С одной стороны, это далеко не тривиальный проект. Он равносителен объединению около миллиона человек, убежденных потратить сотни часов на неоплачиваемую работу. Иначе говоря, это все равно что заставить десять тысяч человек отработать пять лет в режиме полного рабочего дня. Требуется *огромные* усилия, чтобы столько людей согласилось без вознаграждения помочь в реализации чужой идеи.

С другой стороны, если исходить из того, что в мире около 1,7 миллиарда интернет-пользователей, а в сутках 24 часа, становится понятно, что теоретически можно реализовать не один проект вроде «Википедии»<sup>8</sup>. Гипотетически при правильной мотивации ничто не мешает *ежедневно* выполнять сотню проектов подобного масштаба, но, разумеется, при условии, что все 1,7 миллиарда интернет-пользователей будут посвящать большую часть свободного времени волонтерской работе над краудсорсинговыми проектами. Возможно, такая идея не реальна. Разумнее убедить каждого пользователя потратить на эти цели один час в неделю, и уже это позволит вершить великие дела. Сообща мы могли бы *каждую* неделю осуществлять не менее *двадцати* проектов масштаба «Википедии». Однако почему в таком случае мы не видим новых аналогичных проектов?

Дело в том, что интернет полон малочисленных, почти бездействующих, а то и вовсе заброшенных групп по интересам: энциклопедий без авторов, дискуссионных форумов без посетителей, проектов разработки программ с открытым исходным кодом без пользователей, социальных сетей с несколькими членами или группами в Facebook со множеством участников, не проявляющих практически никакой активности после вступления. По словам Ширки, более половины всех краудсорсинговых онлайн-проектов так и не сумели привлечь необходимое для запуска число участников, не говоря уже об их раскрутке и успешном завершении. И причина вовсе не в кратковременном пребывании людей онлайн. Собрать минимальное количество участников для любого серьезного проекта невероятно трудно. Во-первых, одни интернет-сообщества изначально более привлекательны для людей, чем другие. При этом самые популярные необязательно сфокусированы на серьезной работе. Онлайн-игры и развлекательные

социальные сети вроде Facebook обычно предлагают пользователям максимум удовольствия. Это самодостаточные пространства, которые мы посещаем исключительно ради удовольствия. Их основная цель — приносить внутреннее удовлетворение, а не решать проблемы или выполнять работу. В отличие от более серьезных проектов, они создаются прежде всего для генерирования эмоционального отклика и удовлетворения наших эмоциональных потребностей. В результате именно они поглощают подавляющую часть времени, которое мы проводим в сети, то есть нашу индивидуальную или коллективную **способность участвовать** в реализации одного или более онлайн-проектов.

Во-вторых, вследствие роста количества серьезных краудсорсинговых проектов наши возможности и ресурсы участия в них «размазываются» все более тонким слоем. В прошлом месяце меня пригласили присоединиться ни больше ни меньше как к сорока трем группам в Facebook. Меня попросили помочь с редактированием пятнадцати вики и предоставить информацию для почти двадцати проектов Google Docs. Кроме того, меня пытались приобщить — безуспешно — к еще двадцати коллективным поисковым проектам, причем все ожидали, что я уделю им существенную часть проводимого в интернете времени ради участия в голосовании, составления рейтингов и оценок, редактирования, классификации, наклеивания ярлыков, одобрения, комментирования, перевода, прогнозирования, представления материалов или иного способа реализации чьей-то чужой ценной идеи. Возможно, в этом отношении я нетипичный пример, поскольку буквально живу в сети, имею широкий круг контактов и делаю онлайн интересную работу. Но готова с полным основанием утверждать, что не только я страдаю от избытка приглашений. На эту проблему жалуются мои друзья, коллеги и клиенты: им поступает слишком много приглашений от большого количества людей присоединиться к какой-либо деятельности. Я называю это спамом участия. Мы ежедневно получаем все больше незатребованных запросов присоединиться к чьей-нибудь группе. Если вы еще их не получаете, значит, получите, и очень скоро.

По моей собственной приблизительной оценке, сегодня в сети насчитывается свыше 200 миллионов различных открытых групп по интересам, созданных на базе тысяч различных социальных сетей, начиная с сетевой журналистики, любительской науки, концепции открытого правительства и заканчивая проблематикой самих социальных сетей, открытыми инновациями и партнерским консультированием. Следует также учесть более миллиона общественных социальных сетей, созданных на Ning, свыше 100 тысяч энциклопедий и словарей на Wikia, более 10 тысяч краудсорсинговых проектов на странице Amazon Mechanical Turk, по меньшей мере 20 тысяч видеоклипов, ждущих перевода на сайте DotSUB, не говоря уже о мириадах мелких проектов открытого сотрудничества, таких как более 3300 общественных «центров генерирования идей» для предложения и разработки инновационных идей в ленте IdeaJam на сайте IBM Lotus и около 14 тысяч центров на сайте IdeaStorm компании Dell.

Если разделить общее число интернет-пользователей на количество групп, получится 8,5 человека на группу. Это очень маленькая группа, и ей, безусловно, не справиться с проектом масштаба «Википедии».

Судя по всему, какое-то время проблема будет усугубляться, затем вероятно улучшение ситуации. Хотя сформировать группу участников становится все проще и дешевле, ее, однако же, трудно поддерживать в рабочем состоянии. В интернете множество потенциальных участников, но, как только членство в группе обязывает приложить некоторые умственные усилия, оказывается, что эти усилия ограничены временем, которое потенциальный участник готов потратить в день, неделю или месяц.

Чтобы эффективно использовать мудрость толпы, организациям придется стать успешными игроками в формирующейся **экономике участия**, где все меньшее значение имеет конкуренция за привлечение внимания и все большее — за возможность интерактивного обмена информацией или ресурс времени. Проекты, реализуемые с привлечением общественности, должны пробудить интеллектуальную энергию и обеспечить необходимые для ее поддержания усилия, способные вылиться в индивидуальные вклады в общее дело. По этой причине для культуры краудсорсинга отчасти характерна так называемая трагедия общин — кризис, возникающий в тех случаях, когда люди эгоистично истощают коллективный ресурс. Общественным проектам придется конкурировать за трудовые ресурсы, поскольку онлайн-сообщества постараются мобилизовать как можно больше часов умственного труда своих участников. Но это возможно только за счет



других аналогичных проектов, тоже стремящихся сохранить активную часть своего сообщества. И хотя сотрудничество — типичный способ выполнения таких проектов, оно не отменяет ужесточения конкуренции между ними и, соответственно, провала некоторых.

С учетом этих проблем можно сформулировать ряд важнейших вопросов об экономике участия. Кто обеспечит нужное количество участников, чтобы сделать бесконечный поток совместных проектов успешным? Найдется ли в мире достаточно обладающих необходимыми качествами людей? Как вы собираетесь их привлечь и удержать, чтобы справиться с реализацией столь уникальных по масштабам целей? И что может подвигнуть такую массу народа долго участвовать в проектах, чтобы коллективно создать нечто ценное?

Нам придется взглянуть правде в глаза. Очень трудно мотивировать большое количество людей собраться в одно и то же время и потратить массу энергии, не говоря уже об усилиях, на коллективное дело. Большинство подобных проектов сегодня терпят неудачу — либо из-за недостаточного количества участников, либо из-за невозможности обеспечить их подходящей работой или адекватным вознаграждением. Однако все не так безнадежно. Как доказывают примеры «Википедии» и «Изучи расходы своего ЧП», успешные краудсорсинговые проекты возможно осуществить. У них есть одна общая черта: они организованы по правилам хорошей многопользовательской игры.

Наиболее активные авторы «Википедии» — самого успешного краудсорсингового проекта в мире — об этом уже знают. По сути, они создали специальный проект для проработки всех аспектов организации «Википедии» как игрового проекта. Более пятидесяти его ведущих авторов говорят: «Одна из теорий объясняет привлекательность данного проекта и его способность рождать “викиголиков” — людей, фанатично увлеченных написанием и редактированием статей для «Википедии», — так: этот проект представляет собой типичную массовую многопользовательскую ролевую онлайн-игру (MMORPG)». Искренние фанаты «Википедии» утверждают, что она в точности напоминает MMORPG благодаря трем особенностям. Во-первых, «Википедия» — это **чудесный игровой мир**. Ее глобальные масштабы вызывают восхищение и удивление, а разветвленная система навигации поощряет любопытство, желание ее исследовать и поучаствовать в пополнении коллекции. Вот как участники проекта описали его в одной из последних версий постоянно меняющейся информационной страницы Wiki:

«Википедия» создала игровой мир с эффектом погружения с более чем 10,7 миллиона игроков — зарегистрированных участников или википедистов — и более 3,06 миллиона уникальных локаций, включая 137 356 скрытых секретных мест (автономных страниц, или статей, которые не связаны ссылками ни с одной другой статьей, а потому не могут быть найдены через поисковую строку), 7500 полностью изученных подземелий, то есть качественных или исчерпывающе написанных статей с тщательно подобранными цитатами и доказательствами, и 2700 уровней с боссами — основных или наиболее качественных статей, отобранных по критериям точности, объективности, компетентности и стиля<sup>9</sup>.

Иными словами, «Википедия», как и большинство наиболее увлекательных многопользовательских игровых миров, представляет собой *эпическую искусственную среду*. Она приглашает участников исследовать, действовать и проводить в ней как можно больше времени.

Во-вторых, в «Википедии» **отличная игровая механика**. Действия игрока дают очевидный, непосредственный результат: редакционные правки мгновенно появляются на сайте, наделяя участников ощущением полного контроля над игровой средой. Мгновенный результат пробуждает оптимизм и чувство собственной эффективности. Кроме того, предоставляются неограниченные возможности возрастающей сложности. Википедисты говорят: «Игроки могут участвовать в *квестах* (вики-проекты, работа по объединению множества статей в одну более крупную статью), выигрывать сражения с *боссами* (готовить избранные статьи, отвечающие более высоким стандартам, чем остальные) и выступать на *боевых аренах* (борьба против вандализма по отношению к статьям)». В «Википедии» также работает система персональной обратной связи, помогающая авторам ощущать свой прогресс в ходе работы над статьями. «Игроки могут копить *очки опыта* (количество редакционных правок), позволяющие им переходить на более *высокие уровни* (списки википедистов, лидирующих по числу правок)». Здесь, как и во всякой хорошей игре, на пути к цели геймер встречает сопротивление. И дело

не только в публикации качественных статей, в игре всегда есть очевидный враг, которого надо победить, — это вандалы, уродующие статьи своими правками. Говорят, что «войны правок» вспыхивают между конкурирующими авторами с разными точками зрения, поэтому участники выработали правила сотрудничества и процедуры для решения этих сложных проблем. По мере разжигания «войны правок» все больше редакторов вовлекаются в дискуссию и вместе находят решения.

Все это подводит нас к третьей особенности, роднящей «Википедию» с компьютерными играми: у нее **прекрасное игровое сообщество**. Такое сообщество требует выполнения двух условий: интенсивное позитивное взаимодействие и наполненный смыслом контекст коллективных усилий. В «Википедии» оба условия соблюдены. Википедисты утверждают:

Каждое *уникальное место* (статья) в игровом мире (энциклопедия) имеет свою *таверну* (страницу обсуждения или дискуссионный форум), где геймеры могут взаимодействовать в режиме реального времени. Игроки часто находят друзей в своей среде, а некоторые даже начинают *встречаться в реальном мире* (вики-встречи, или общественные собрания для активных авторов «Википедии»).

Страницы обсуждений стимулируют как общественную конкуренцию (обсуждение недавних правок), так и сотрудничество (совершенствование и организацию уже существующих статей). Этот вид постоянного позитивного социального взаимодействия на почве общих целей укрепляет доверие и взаимоотношения, а они естественным образом перерастают в личные контакты. Действительно, в год происходит примерно сотня вики-встреч по всему миру, от Рейкьявика, Кейптауна, Мюнхена до Перта, Киото, Джакарты и Нэшвилла.

Критичным для эффективного сообщества является *смысл*, приобретаемый благодаря осознанию принадлежности к столь грандиозному проекту. Создатели «Википедии» всегда стремятся к невероятно масштабным целям: сначала это были 100 тысяч статей, затем миллион, затем два миллиона, потом три, а также к достижению значимых вех в развитии проекта — даты, когда «Википедия» впервые вошла в число пятисот наиболее популярных сайтов, затем в сто, потом в первую двадчатку, а совсем недавно — в топ-10. Они постоянно работают с весьма вдохновляющей статистикой, размещенной на домашней странице проекта вместе со списком более чем 270 версий «Википедии» на разных языках мира, причем их количество продолжает увеличиваться.

Википедисты связывают свою долговременную приверженность проекту с его игровым характером, в том числе с впечатляющим игровым миром, эффективной игровой механикой и вдохновляющим игровым сообществом. В заключение проведенного анализа общих черт «Википедии» и многопользовательских игр отметим: «Обычно люди активно играют в MMORPG от шести до восемнадцати месяцев; википедисты продемонстрировали аналогичную модель поведения: в конечном счете наступает “вики-разрыв”, или уход с сайта ради участия в других проектах»<sup>10</sup>. Иными словами, большинство игр со временем наскучивают, поскольку рано или поздно истощаются заложенные в них варианты развития событий и творческие возможности, и «Википедия» не исключение. Конечно, у нее есть давние и преданные участники, но большинство в проекте недавно и планирует через некоторое время сменить его на что-нибудь новенькое — проект с новым контентом и новыми, интересными челленджами.

Неотразимая привлекательность проекта «Википедия как MMORPG» состоит именно в том, что в его игровой среде затрачивается очень много интеллектуальных усилий участников. Сравним ее с World of Warcraft — самой успешной MMORPG всех времен и народов. В конце 2010 года у нее было 11,5 миллиона подписчиков, каждый из которых посвящал игре от шестнадцати до двадцати двух часов в неделю; следовательно, только на одну WoW еженедельно тратится 210 миллионов игровых часов. А ведь численность ее зарегистрированных подписчиков почти в точности совпадает с количеством зарегистрированных википедистов.

Если исходить из выводов Клэя Шарки, что для создания «Википедии» потребовалось 100 миллионов часов, получается, что одно только сообщество WoW могло бы реализовывать проект аналогичных масштабов каждые три с половиной дня. Но справедливости ради стоит отметить, что большинство игроков WoW вряд ли хоть сколько-нибудь заинтересует перспектива участия в интеллектуальном проекте.

Более 65 тысяч игроков WoW одновременно зарегистрированы как участники WoW Wiki — на сегодняшний день второго по масштабам проекта вики после «Википедии». Если бы удалось

привлечь к сотрудничеству только эту группу людей, им достаточно было бы всего на *два месяца* отказаться от игры и переключиться на любой краудсорсинговый проект, подобный «Википедии» по масштабу. Для сравнения, «Википедии» потребовалось *восемь лет* на то, чтобы аккумулировать 100 миллионов часов интеллектуального труда участников.

Начав анализировать эти цифры, я сразу же обратила внимание на две вещи. Во-первых, геймеры — очень ценный и практически неохваченный ресурс потенциальных участников. Любой, кто найдет эффективный способ привлечь их к реальной работе, получит неоценимые преимущества. (Очевидно, что проект газеты Guardian «Изучи расходы своего ЧП» представляет собой один из первых примеров такого рода.) Во-вторых, краудсорсинговые проекты — конечно, если у них есть хоть какая-то надежда привлечь достаточно людей для реализации действительно амбициозных целей, — должны изначально разрабатываться так, чтобы предлагать ту же систему внутренних вознаграждений, что и хорошие игры. Постепенно я все больше убеждалась, что это единственный способ быстро и значительно увеличить число активных участников. Если бы каждый тратил на упорный труд во имя благой цели столько же времени, сколько геймеры посвящают игре, нам не пришлось бы конкурировать за скудный ресурс потенциальных участников. У нас открылся бы богатый источник часов интеллектуального труда, который можно было бы использовать на коллективные усилия в важном деле.

### **Как эффективно привлечь игроков к работе**

Мой опыт и результаты исследований показывают, что геймеры больше остальных склонны участвовать в краудсорсинговом онлайн-проекте. У них точно есть время и желание добровольно преодолевать необязательные препятствия. Ведь они играют именно потому, что жаждут более глубокого и полного участия. Кроме того, они обладают проверенными компьютерными навыками и способностью быстро осваивать новый интерактивный интерфейс. И если уж они играют в онлайн-игры, значит, у них есть необходимый доступ в сеть, чтобы присоединиться к любому онлайн-проекту и немедленно начать в нем работать.

Учитывая коллективный характер большинства нынешних лучших компьютерных игр, можно предположить, что у геймеров широкая сеть друзей и членов семьи, с которыми они вместе играют то в одну, то в другую игру. Такой тип социальной инфраструктуры способен обеспечить быстрый рост количества участников.

В целом игроки уже сегодня тратят больше времени на выполнение коллективной интеллектуальной работы, причем эффективнее остальных. Именно они самые активные пользователи всех проектов типа вики. Например, в Wikia, наиболее популярном сервисе вики-хостинга, геймеры — основные авторы контента и самые активные пользователи. С более чем миллионом статей в десяти тысячах различных вики-энциклопедиях (для каждой игры своя энциклопедия) они обеспечивают львиную часть контента всей Wikia. И, как мне неоднократно говорил вице-президент Wikia по конструкторским и технологическим вопросам Артур Бергман, в настоящий момент геймеры самые амбициозные и организованные пользователи вики в сети. «Геймеры вызывают восхищение, — сказал он этой осенью, понаблюдав за тем, как буквально к утру после выпуска новой игры как грибы после дождя появляются различные руководства. — Как только выходит новая игра, они сутками разрабатывают к ней инструкции. В течение двадцати четырех часов полный пакет инструкций к игре, как правило, уже готов».

Как только геймеры получают доступ к новой игре, начинается ее анализ с привлечением коллективного разума. Причем это происходит не тогда, когда они уже устали от игры; это неотъемлемая часть игры. В соответствии со статистикой трафика Wikia, на каждого автора статей вики приходится более тысячи новых игроков, использующих эту информацию. Геймеры повседневно пользуются коллективным разумом, поэтому инстинктивно понимают ценность и потенциал крупных краудсорсинговых проектов. Короче говоря, этих людей проще всего привлечь к участию в проекте. У нас достаточно доказательств того, что игроки стремятся к чему-то большему, чем сохранение виртуального мира. Два ведущих проекта показывают силу их желания принести пользу в реальном мире: это всемирная игра Free Rice («Бесплатный рис»), борющаяся с голодом и игровая проект в помощь больным раком Folding@home для PlayStation 3 (PS 3).

### **«Бесплатный рис», или Как накормить игрой голодных**

«Чувствуешь вину за то, что убиваешь время за компьютерным пасьянсом? Присоединяйся к постоянно растущему и свободному от чувства вины сообществу на FreeRice.com — онлайн-игре с непреходящей общественной ценностью»<sup>11</sup>. Такими словами газета USA Today описывала Free Rice — некоммерческую игру, разработанную с целью помочь голодающим во всем мире.

Геймплей прост: выберите правильный ответ на вопрос из нескольких представленных вариантов и получите десять виртуальных зернышек риса. Чем больше правильных ответов вы даёте, тем сложнее становятся вопросы; в последний раз я уже после шести правильных ответов была поставлена в тупик следующим вопросом:

**Термин «акрогенный» означает:**

- созданный сверху вниз;
- очень великодушный;
- растущий на кончике стебля;
- остроконечный.

*(Подсказка: оказалось, что «акрогенный» — это термин из ботаники. См. примечание к ответу<sup>12</sup>.)*

Вы можете собрать сколько угодно виртуального риса, в конце игры он превратится в настоящий рис, который передается в качестве гуманитарной помощи в рамках Всемирной продовольственной программы ООН (рис предоставляется спонсорами, чья онлайн-реклама появляется под каждым вопросом в игре). Чтобы выиграть достаточно зерен для одной порции, нужно правильно ответить на двести вопросов. Но все-таки это не та игра, в которую действительно хочется играть часами. Обычно я играла около пары минут, отвечая примерно на десяток вопросов, каждый раз, когда нуждалась во всплеске эмоций, получаемых от продуктивной и полезной деятельности. Однако сотня зерен в день — это всего лишь чайная ложка риса; к счастью, я не единственный игрок. Ежедневно во Free Rice играют от двухсот до пятисот тысяч человек, и, согласно информации, приведенной в разделе «Часто задаваемые вопросы», сообщая они выигрывают достаточно риса, чтобы накормить в среднем семь тысяч человек в день.

Почему Free Rice привлекает такое количество игроков? Причина не только в социальной ориентированности игры, но и в хорошем классическом гейм-дизайне. На выполнение задания уходит всего несколько секунд, что позволяет быстро проделать довольно большой объем работы. Игрок мгновенно получает явный отклик: зерна риса падают в чашу. Их количество растет на глазах. После каждой ошибки вопросы становятся легче, а после правильного ответа — сложнее, поэтому легко испытать состояние потока, так как вы играете на пределе своих сил.

С 2007 года, времени создания игры, ее игровой мир значительно расширился; сейчас в ней несметное число заданий в тринадцати различных предметных областях — от знаменитых картин и столиц стран мира до химических символов и французского словаря. Во время игры у геймеров возникает чувство принадлежности к важной миссии. Как сказано на официальном сайте игры, «...хотя десять зернышек риса могут показаться ничтожными, помните, что одновременно играют тысячи людей. И только все вместе они могут что-то изменить в этом мире»<sup>13</sup>. Сегодня такую перемену иначе чем эпической не назовешь: 69 024 128 710 зерен достаточно, чтобы приготовить 10 миллионов порций риса для бедных людей во всем мире.

В одном отношении Free Rice кажется идеальным воплощением философии краудсорсинга: множество людей собираются вместе, для того чтобы внести вклад в общее дело, который каждый раз добавляется к чему-то большему. Тем не менее Free Rice не соответствует критериям настоящего краудсорсингового проекта — прежде всего потому, что зернышки риса жертвуют не участники игры, а небольшой круг рекламодателей, готовых оплатить стоимость десяти зернышек риса за каждый просмотр страницы с правильным ответом. Рекламодатели платят за посещение игроком страницы с вопросом, поэтому игровая деятельность не создает никаких новых знаний и ценности; просто рекламодатели счастливы разместить рекламу там, куда ежедневно заходят сотни тысяч людей.

Таким образом, Free Rice в меньшей мере напоминает «Википедию» и в большей — талантливый проект по сбору средств. Однако Free Rice остается важным проектом, который

неопровержимо доказывает, что игроки становятся счастливее, когда игра действительно хороша и позволяет принести реальную пользу. Вряд ли сотни тысяч людей согласились бы играть в плохую игру только ради доброго дела. Сочетание увлекательности с пользой для окружающего мира обычно беспроигрышный вариант. Кроме того, он указывает путь к новым возможностям. Что, если игроки во Free Rice делали свой вклад вовсе не в размещение рекламы на странице, а в нечто другое? Какому доброму делу они легко могут помочь, и что это изменит? Можно привести пример более глубокого анализа потенциала игроков с точки зрения их участия в решении глобальной проблемы, а именно краудсорсинговый проект Folding@home. Его цель — использовать мощность компьютерной техники игроков ради общего блага.

### **FOLDING@HOME для PLAYSTATION 3**

«Если у вас есть приставка PlayStation 3, начинайте спасать жизни. *Реальные жизни*»<sup>14</sup>. Именно так один блогер описал свои впечатления от знакомства с игрой Folding@home для PS3 — первым в мире проектом распределенных вычислений только для геймеров. Распределенная вычислительная система — это своеобразный краудсорсинговый проект для компьютеров. Она объединяет через интернет сотни тысяч компьютеров во всем мире в гигантский виртуальный суперкомпьютер для проведения сложных расчетов, которые не под силу отдельному компьютеру. В течение долгих лет ученые пытались объединить вычислительную мощь домашних компьютеров для решения реальных научных проблем. Наиболее известный пример такого рода — проект SETI@home, или Search for Extraterrestrial Intelligence at home («Поиск внеземного разума, не выходя из дома»). Эта программа использовала ресурсы ПК для анализа радиосигналов из космоса на предмет признаков разумной жизни во Вселенной. Folding@home — аналогичная система, созданная биологами и исследователями-медиками из Стэнфордского университета, чтобы разгадать одну из величайших загадок биологии человека — фолдинг (сворачивание) белка.

Каково значение фолдинга белка? Из белков строится любая биологическая активность. Все, что происходит в нашем теле, — результат работы этих сложных органических веществ: они формируют скелет, заставляют сокращаться мышцы, управляют пятью чувствами, переваривают пищу, защищают от инфекций и помогают мозгу генерировать эмоции. В человеческом теле более ста тысяч видов протеинов, каждый из которых состоит из множества компонентов — от ста до тысячи. Строительным материалом для них служат различные комбинации из двадцати разных аминокислот.

Для выполнения этой специфической работы каждый вид белка приобретает уникальную пространственную структуру<sup>15</sup>. Биологи описывают этот процесс как своего рода невероятно сложное оригами. Отдельные компоненты могут располагаться в любой последовательности и сворачиваться в любую структуру. Даже когда известно, какие именно аминокислоты формируют белок и какие элементы он содержит, все равно невозможно точно предсказать, какую форму он примет. Исследователи знают наверняка только одно: иногда по непонятным причинам протеины перестают сворачиваться правильно. Они «забывают», какую структуру им следует приобрести, и когда происходит подобное, это приводит к болезни. Например, болезнь Альцгеймера, муковисцидоз, синдром коровьего бешенства и многие онкологические заболевания считаются следствием неправильного сворачивания белка.

Ученые хотели бы понять, как происходит фолдинг белка, чтобы выяснить, можно ли предотвратить неправильное сворачивание. Но учитывая способность этих сложных органических веществ принимать практически бесчисленное количество форм, их тестирование может затянуться надолго. Компьютерная программа может симулировать любую возможную форму белка, состоящего из известного набора аминокислот. Но на тестирование всех вероятных комбинаций только для одного вида белка понадобится около *тридцати лет*, а в нашем теле сотни тысяч видов белка. Как говорится в разделе ЧАВО на сайте Folding@home, «это слишком долго для одного результата!». Поэтому исследователи используют распределенные вычисления. Если распределить работу между несколькими процессорами, она будет продвигаться намного быстрее. С 2001 года любой человек в мире может подсоединить свой ПК к сети Folding@home. Находящийся в режиме ожидания компьютер подключается к сети и загружает небольшое расчетное задание — симуляцию белкового фолдинга продолжительностью всего несколько минут, — а после его выполнения передает полученные результаты в сеть.

После почти десяти лет использования дополнительной вычислительной мощности персональных компьютеров команда сайта Folding@home поняла, что существует более мощная вычислительная платформа для виртуального суперкомпьютера — игровые консоли PS3. С точки зрения обработки данных, игровые приставки гораздо производительнее, чем обычный ПК. Это обусловлено тем, что вычислительная мощность, требуемая для визуализации постоянно меняющегося трехмерного изображения, гораздо больше, чем для рутинных задач вроде интернет-браузинга или набора текстов, выполняемых на ПК. Несмотря на то что в наших домах чаще встретишь компьютеры, если бы исследователям удалось привлечь к участию в проектах распределенных вычислений хотя бы малую часть геймеров, играющих на игровых консолях, они могли бы удвоить, утроить, а то и вчетверо увеличить вычислительную мощность своего суперкомпьютера. Но захотят ли геймеры это делать? Компания — производитель игровых консолей Sony была уверена, что захотят. И оказалась права.

В качестве благотворительной акции компания Sony разработала специализированное приложение Folding@home для PS3. Геймеры могли войти в систему под своим логином, заявить о приверженности миссии по раскрытию секрета фолдинга белка и предоставить вычислительный ресурс своих консолей для ее реализации. Они имели возможность наблюдать симуляцию фолдинга в режиме реального времени, а также отслеживать объем вычислений, проведенных в рамках проекта.

*«Помогите спасти реальные жизни, пока не спасаете виртуальные»* — месседж оказался весьма убедительным и привлек множество желающих. В течение нескольких дней после выхода приложения появились тысячи постов в блогах и статей в электронных журналах о возможности объединить игру с благим делом, мгновенно разлетевшиеся по геймерской онлайн-вселенной. Сообщество сплотилось вокруг вышеупомянутого месседжа с необыкновенным энтузиазмом. В онлайн-статьях и постах в блогах с гордостью провозглашалось: «Геймеры PS3 пытаются спасти мир!» На форумах геймеры подбадривали друг друга: «Тебе недавно удалось побороть рак? Настало время присоединиться к нам и поучаствовать в акции борьбы с раком»<sup>16</sup>. Они быстро сформировали команды для соревнования и всячески поощряли друг друга к более активным действиям. «Твоя PS3 не может сделать это без тебя». «Пришло время внести свой вклад в дело спасения человечества»<sup>17</sup>.

В течение шести месяцев геймеры коллективно помогли сети Folding@home достичь такого уровня вычислительной мощности, который и не снился ни одной другой системе распределенных вычислений в мире. В итоге в официальном блоге PlayStation было заявлено:

Наконец-то случилось событие, которого с нетерпением ожидало сообщество проекта Folding@home и компьютерный мир в целом — достигнута вычислительная мощность в петафлопс. Петафлопс равен одному квадриллиону операций с плавающей запятой в секунду (FLOPS). Если вы хотите представить себе эту гигантскую мощность, вспомните, как рассчитываете чаевые в зависимости от суммы счета в ресторане. Теперь сделайте это для 75 тысяч разных счетов, а затем вообразите, что это надо делать каждую секунду. И наконец, представьте, что все население планеты каждую секунду производит эти расчеты — это и есть петафлопс вычислений. Теперь вы понимаете, почему я называю эту цифру гигантской...<sup>18</sup>

Учитывая такой эпический контекст, неудивительно, что геймеры оказались на высоте. Они жили в ожидании шанса послужить великой цели, и он им выпал. Как сказал один геймер: «Вы можете хвастаться тем, что помогли победить рак, а не просто рассказывать о том, что прошли самый сложный уровень, умудрившись ни разу не умереть»<sup>19</sup>. Сегодня пользователи PS3 предоставляют 74 процента вычислительной мощности, используемой в Folding@home. Итак, свыше миллиона игроков с игровой консолью PS3 на шести континентах предоставляли временно не задействованные вычислительные мощности проекту Folding@home. Иначе говоря, это каждый двадцать пятый геймер в сети игровых консолей<sup>20</sup>. Вклад геймеров в проект существенно превосходит вклад всех остальных его участников; причем они самые активные участники тематических форумов, пристально следящие за тем, как используются результаты их труда.

Сегодня каждая консоль PS3 продается с предустановленным программным обеспечением Folding@home, что облегчает геймерам доступ к исследовательской работе. Несмотря на то что с момента первого выпуска программы в сентябре 2008 года прошло уже много времени, игроки продолжают активно на нее подписываться — в среднем по три тысячи человек в день или два

человека в минуту<sup>21</sup>. Проект Folding@home для PS3 — прекрасный пример удачного сочетания возможности и способности что-то сделать, которые представляют собой краеугольный камень любого краудсорсингового проекта. Недостаточно просто привлечь внимание общественности, надо еще и предложить людям сделать нечто реально осуществимое. Каждый геймер с PS3 может легко и беспрепятственно пожертвовать временно неиспользуемый вычислительный ресурс на благо общества. Между тем компания Sony в сотрудничестве со Стэнфордским университетом нашла способ использовать этот ресурс для достижения действительно значимой общественной цели.

**МАССОВОЕ УЧАСТИЕ ГЕЙМЕРОВ** в этом крупном проекте, причем с неподдельным энтузиазмом, говорит о стремлении служить благу делу в реальном мире. Десятилетиями геймеры реагировали на героические призывы к действию из виртуальных миров. Теперь пришло время ответить на призыв, исходящий из реального мира, и все говорит о том, что они ответят на него не просто с радостью, а с гораздо *большой* радостью, чем прежде.

Следующим важным шагом в этом направлении станет завоевание умов геймеров, а не только потенциала их консолей. Геймеры креативны, упорны и всегда готовы откликнуться на достойный вызов. Их немалые когнитивные ресурсы в совокупности с уже доказанной заинтересованностью в участии в общественных проектах только и ждут, когда кто-то сумеет их мобилизовать. По сути, команда, состоящая из медиков, компьютерщиков, инженеров и профессиональных разработчиков игр из Сиэтла именно так и поступила. Они посчитали, что геймеры могли бы применить присущие им творческие способности и умение решать проблемы к изучению новых форм белков, помогая тем самым борьбе с болезнями, и создали игру о фолдинге белка под названием Foldit, представляющую собой настоящий «прыжок в неизвестное» по сравнению с проектом Folding@home. Вместо того чтобы мобилизовывать имеющееся у геймеров игровое *оборудование* для создания сложных симуляций белкового фолдинга, Foldit предлагает им применить свои интеллектуальные способности, креативность и изобретательность к проектированию белкового фолдинга вручную.

В Foldit геймеры манипулируют структурой белка в виртуальной 3D-среде, которую один рецензент назвал «тетрисом XXI столетия с многоцветными геометрическими “змейками”, заполняющими монитор»<sup>22</sup>. Геометрические «змейки» представляют все многообразие строительных блоков белка — цепочки аминокислот, которые соединяются и сворачиваются в невообразимо сложные пространственные формы, необходимые для выполнения различных биологических функций организма. Цель игрока в Foldit — установить, какие именно пространственные формы наиболее стабильны и эффективны с точки зрения выполнения различных биологических функций. Для этого они берут развернутые цепочки белка и сворачивают их тем или иным образом. Это называется «протеиновой головоломкой».

Геймеры учатся придавать белковым цепочкам разнообразные формы, исследуя уже решенные «головоломки», или белки, фолдинг которых уже изучен. Освоив основные правила процесса, они переходят к прогнозированию пространственной формы протеинов, которые пока не поддаются сворачиванию, или к разработке новых пространственных форм протеиновых цепочек «с нуля», которые исследователи потом попытаются воспроизвести в лаборатории.

«Наша конечная цель — привлечь обычных людей к участию в игре и, возможно, претендовать на Нобелевскую премию в области химии, биологии или медицины». Профессор компьютерных наук и технологий из Вашингтонского университета, а также один из ведущих исследователей проекта Foldit Зоран Попович заявил о нобелевских устремлениях весной 2008 года в обращении к участникам конференции Games for Health («Игры для здоровья»), то есть всего за несколько недель до выпуска новой игры-головоломки по мотивам фолдинга белка<sup>23</sup>. В течение восемнадцати месяцев после выхода игры в ней зарегистрировались 112 700 участников, и большинство из них, по данным ученых, не имели никакого опыта или очень небольшой опыт в области белкового фолдинга. «Мы надеемся изменить способ проведения научных исследований, а заодно и состав исследователей», — заявил Попович. В этом направлении команда Foldit существенно продвинулась. В августовском выпуске престижного научного журнала Nature за 2010 год она сообщила о первом серьезном успехе. В серии из десяти попыток геймеры в пяти случаях превзошли наиболее сложные алгоритмы фолдинга белка из всех известных в мире и в трех — предложили примерно такой же по сложности вариант. Авторы пришли к выводу, что интуиция геймеров способна с успехом

конкурировать с суперкомпьютерами, особенно если подлежащая решению проблема требует креативного, рискованного подхода<sup>24</sup>. И самое примечательное: исследование Nature не просто *посвящалось* геймерам — участникам Foldit, оно ими *проводилось*. Свыше 57 тысяч геймеров попали в список его официальных соавторов вместе с Поповичем и его коллегами по университету<sup>25</sup>.

**В ГРЯДУЩИЕ ДЕСЯТИЛЕТИЯ** человечеству предстоит столкнуться с большим количеством вызовов, требующих коллективного противодействия: нас ждет больше гражданских журналистских расследований, больше коллективных исследовательских проектов, больше гуманитарных проектов, больше общественных научных исследований и тому подобного. Не будет недостатка в предстоящей коллективной работе по трансформации мира, а значит, мы не можем себе позволить ограничения в стимулах или вознаграждении. Сегодня многие краудсорсинговые проекты экспериментируют с микровыплатами или небольшими денежными вознаграждениями за выполненную работу. Краудсорсинговая интернет-площадка Amazon Mechanical Turk предоставляет бизнесу доступ к глобальным виртуальным трудовым ресурсам и выплачивает участникам по несколько центов за любой полезный вклад в решение **задач для человеческого интеллекта**, или HIT, то есть задач по обработке информации, «которые способен выполнить только человеческий разум, а не компьютер», например: маркировка изображений, характеристика эмоциональной составляющей лирических песен, описание сюжета коротких видеоклипов. Другие сайты предлагают призы за наиболее ценный вклад. Например, интернет-рынок CrowdSPRING объявил о выплате призовых вознаграждений в пять тысяч долларов за наиболее полезные идеи, в частности за лучшее название нового продукта или идею по совершенствованию уже действующего сервиса.

Такая практика строится на предположении, что если люди готовы внести свой вклад бесплатно, то они станут еще счастливее, когда будут вознаграждены. Однако подобная логика *не* лучший способ привлечения участников в глобальном масштабе по двум причинам. Во-первых, как показывают многочисленные научные исследования, материальное вознаграждение обычно *снижает* мотивацию к участию в деятельности, которой мы с удовольствием занимаемся бесплатно<sup>26</sup>. Если нам платят за то, что в противном случае мы сделали бы из интереса, например за чтение, рисование, участие в опросах или решение головоломок, мы с меньшей вероятностью согласимся выполнять эту работу в будущем без компенсации. Предложенное вознаграждение стимулирует к участию в работе только тех, кто никогда бы не согласился работать бесплатно, — и как только вы прекращаете оплачивать их труд, они прекращают работать.

Во-вторых, существуют естественные ограничения на финансовые ресурсы, выделяемые на выплаты сообществу участников. У любого конкретного проекта есть определенный бюджет, и даже успешный бизнес рано или поздно упрется в верхнюю планку выплат, которые он может себе позволить. Скудное вознаграждение в форме денег или призов искусственно сокращает число участников, которое сетевой проект может воодушевить и поддержать. Нам нужна более устойчивая экономика участия — экономика, которая работает за счет мотивации и вознаграждения исключительно в моральном, а не материальном плане.

Итак, если не деньги и не призы, то что может стать эффективной внутренней «валютой» в краудсорсинговой экономике? Я считаю, что движущей силой новой экономики станут эмоции. Позитивные эмоции — высшая награда за участие. И мы уже внутренне готовы сами создавать любую награду, которую когда-либо хотели получить, — позитивную деятельность, позитивные результаты и позитивные взаимоотношения. Это бесконечно возобновляемый источник стимулов для участия в крупных социальных проектах.

В экономике участия мы конкурируем не за количество просмотров или долю внимания, а за мозговые циклы и «долю сердца», поэтому успех в ней мало связан со способностью предложить лучшее или более конкурентное вознаграждение. Он зависит от умения предложить лучшее и более *конкурентное участие*, то есть участие, стимулирующее индивидуальное и коллективное вовлечение в проект и побуждающее нас делать больше и работать дольше для достижения коллективных целей. И никто лучше разработчиков игр не знает, как улучшить коллективную способность к участию. Разработчики игр оттачивали искусство массового сотрудничества годами. Игры побуждают людей прилагать исключительные усилия. Игры создают сообщества, которые сохраняют внутреннюю сплоченность достаточно долго, для того



чтобы добиться превосходных результатов. Если краудсорсинг — теория, то игры — платформа. И это приводит нас к следующему решению по исправлению реальности.

### Решение 11: устойчивая экономика участия

По сравнению с играми реальность неустойчива. Удовольствие, получаемое нами от игр, — бесконечно возобновляемый ресурс.

Хорошие разработчики игр знают, что эмоциональные переживания сами по себе награда. Обратите внимание на список вакансий, заявленный Bungie — компанией-разработчиком серии видеоигр Halo.

Вы мечтаете о создании новых миров? Можете ли вы найти тонкую грань между вознаграждением, которое поощряет геймера к получению удовольствия от игры, и мотивами, которые поработают на него? Можете ли вы разработать «дорожную карту» повышения уровня для игрока при поддержании неустойчивого равновесия в игре?

Если вы ответили «да» на все вопросы, то имеет смысл отшлифовать свое резюме и претендовать на должность руководителя группы дизайнеров компьютерных игр в компании Bungie. Этот руководитель координирует деятельность группы дизайнеров, ответственных за конструирование логичного и увлекательного сюжета игры в сочетании с последовательной, разнообразной и безопасной системой поощрений. Такой подход мог бы сформировать желательную модель поведения геймеров, обеспечивающую удовлетворение от игры и желание инвестировать время и ресурсы в своих героев. А затем можно было бы создавать различные игровые симуляции и тестировать игру<sup>27</sup>.

Такая работа существует пока только в игровой индустрии, но в будущем неминуемо выйдет за ее пределы. Вакансия руководителя группы разработчиков дизайна появится в любом социальном или краудсорсинговом проекте. Когда игра предлагает богатый выбор внутренних поощрений, вам не нужно платить людям за участие — ни обычными, ни виртуальными деньгами, ни какими-либо иными видами вознаграждения. Участие само по себе награда, если игрок правильно инвестирует ресурсы в продвижение по уровням игры, глубокое исследование окружающего мира и успех всего сообщества.

Каким образом планируется инвестировать ресурсы игроков в игровой мир и своего персонажа? В описании вышеупомянутой должности в компании Bungie перечислены некоторые ключевые обязанности сотрудника, и если коротко, то они дают представление о четырех принципах привлечения участников, которым должен следовать любой крупный краудсорсинговый проект. Эти принципы служат конечной цели построения увлекательного игрового мира с эффективной игровой механикой и вдохновляющим игровым сообществом. Руководитель группы разработчиков игрового дизайна должен создать такую механику игры, при которой вознаграждение геймера постепенно растет и стимулирует продолжать игру, поскольку:

- игроки понимают, что вложили (инвестировали) в игру и прокачку персонажа время и существенные интеллектуальные ресурсы;
- игроки устанавливают долговременные цели;
- это не дает игрокам скучать, манипулировать персонажами или друг другом;
- участие в игре становится вознаграждением.

Иными словами, участники должны иметь возможность исследовать и трансформировать игровой мир, то есть совместно используемое социальное пространство с определенным содержанием и условиями для взаимодействия. Они должны уметь создавать и развивать собственную уникальную идентичность в этом мире. В то же время в более широкой картине игрового мира они должны видеть шанс поставить перед собой более амбициозные цели и продолжать долгое время работать над достижением все более серьезных результатов. Игру следует тщательно разрабатывать таким образом, чтобы единственным способом получить вознаграждение оставалось добросовестное участие, поскольку в любой игре участники делают то, за что можно получить наибольшую награду. Значит, нужно «вмонтировать» в содержание

и сюжет игры внутренне присущие ей награды, а не выплачивать компенсацию за действия, которые при иных условиях показались бы скучными, банальными или бессмысленными.

Можно ли утверждать, что такой подход эффективен при решении проблем в реальном мире, а не только в виртуальном? Безусловно. Именно он стал общим секретом успеха проектов «Изучи расходы своего ЧП», «Википедия», Free Rice и Fold It!. Участие в каждом из них само по себе вознаграждение, так как игроки погружаются в интерактивный мир, мотивирующий и поощряющий их за приложенные усилия.

Геймеры, которые с детства привыкли находиться в качественно сконструированной виртуальной среде, обычно, и повзрослев, ищут в реальной жизни среду с аналогичными параметрами. Они ищут способ работать столь же продуктивно, взаимодействуя ради достижения крупномасштабных целей. Они представляют собой естественный ресурс участников для любых краудсорсинговых проектов, в том числе гражданской журналистики, общественных расследований, гуманитарных и социальных научных проектов, количество которых и впредь будет расти. Как свидетельствуют приведенные в этой главе примеры, краудсорсинговые игровые проекты сыграют важную роль в реализации демократических, научных и гуманитарных целей в следующее десятилетие, а то и дольше. Краудсорсинговые игровые проекты все больше выводят нас в реальный мир и социальное пространство прямого взаимодействия, а не сводятся исключительно к распределенным вычислениям или работе в интернете. Новые игры *мобилизуют* людей на выполнение общественной миссии в реальном мире и позволят геймерам изменить, а возможно, и спасти настоящие человеческие жизни так же легко, как они спасают жизни в виртуальном мире.

## Глава 12

### Миссия невыполнима

Эпическая победа (эпик вин от англ. Epic win) — существительное. Неожиданная победа аутсайдера. Нечто фантастическое, неожиданно давшее очень удачный результат. Величайший из всех возможных способ для мужчины в чем-либо преуспеть, междометие. Выражает счастье и (или) восторг по поводу крайне удачного (и часто невероятного) события, которое произошло: «Да! Это эпическая победа!»<sup>1</sup>

Urban Dictionary

Современный мир остро нуждается в большем количестве **эпических побед** для обычных людей — шансов совершать необычные вещи, например спасти или радикально изменить чью-то жизнь.

«Эпическая победа» — геймерский термин. Он употребляется для описания огромного и, как правило, неожиданного успеха: победы вопреки всему; неортодоксальной стратегии, сработавшей на редкость удачно; командных усилий, приведших к более значимому результату, чем предполагалось; героического прорыва игрока, от которого этого меньше всего ожидали. Термин «эпическая» придает таким победам оттенок исключительности и редкости. Но в игровом мире они таковыми не являются. На форумах полным-полно геймеров, рассказывающих о самых удивительных и вдохновляющих игровых моментах. Эти моменты весьма многообразны.

Некоторые эпические победы связаны с выявлением способностей, о которых мы раньше не подозревали. Один любитель action/adventure[29] пишет: «После часа с лишним тщетных попыток пройти совершенно непроходимую сцену битвы в офисе из Indigo Prophecy я уже потерял всякую надежду, и вдруг очередная попытка удалась! Я чувствовал себя совершенно опустошенным и при этом исполненным восторга. Я *это* сделал! Эпическая победа!»<sup>2</sup> Другие эпические победы позволяют раздвинуть рамки своих представлений о пределах возможного. Увлекающийся фэнтези-футболом геймер пишет: «Я выиграл Лигу чемпионов в Championship Manager, тренируя аутсайдеров — команду из Малаги — на протяжении всего сезона. И это эпическая победа. Команда имела на нее меньше шансов, чем кто-либо». Наконец, еще одна группа эпических побед состоит в получении новых позитивных результатов в тех областях, о которых мы даже не могли подумать. Один игрок в Grand Theft Auto пишет: «Моя эпическая победа в GTA IV — велосипедная прогулка из города на вершину самой высокой горы мира за 25 минут реального времени. Как раз точно в срок, чтобы увидеть восход солнца».

Что общего у этих трех видов эпических побед? Все они помогают пересмотреть суть понятия «лучший сценарий развития событий». Что бы мы ни считали таковым ранее, эпическая победа создает прецедент: мы способны на большее. Добиться лучшего результата вполне реально.

С каждой эпической победой наше пространство возможностей расширяется — и разительно. Именно поэтому эпические победы так важны для формирования устойчиво растущей экономики участия. Они заставляют нас задуматься о том, чего еще мы можем добиться, чтобы повысить вероятность того, что мы предпримем какие-либо позитивные действия в будущем. Эпические победы помогают превратить однократное усилие в увлеченное и долговременное.

В геймерских кругах эпические победы не редкость по двум причинам. Во-первых, перед лицом все более сложных задач, неравных шансов и большой неопределенности игроки стараются сохранять максимальный оптимизм. Они полностью уверены, что даже если успех маловероятен, он все же возможен. Поэтому усилия геймеров по достижению эпических побед никогда не бывают безнадежными. Во-вторых, геймеры не знают страха перед проигрышем. Неудача в увлекательной игре тоже может оказаться полезной и доставить массу удовольствия, к тому же она весьма поучительна и наделяет игрока новыми возможностями. Неиссякаемый оптимизм и умение находить положительные стороны в проигрыше позволяют геймерам комфортно себя чувствовать именно в ситуациях, когда эпическая победа наиболее вероятна, то есть когда мы решаемся на авантюры и сами удивляемся позитивным и вдохновляющим результатам.

В идеале реальный мир должен предоставлять нам аналогичный выбор приносящей глубокое удовлетворение от работы, которую мы находим в хороших играх. Однако в нашей жизни эпические победы встречаются гораздо реже. У нас просто нет такого же выбора тщательно сконструированных способов удивиться собственным скрытым сверхспособностям. Нет бесконечного потока возможностей делать какое-то дело, важное именно сейчас, к тому же снабженное четкими инструкциями и соответствующее тому или иному моменту. Без такой креативной и логистической поддержки очень сложно преследовать эпические цели и успешно реализовывать их в повседневной жизни.

К счастью, новый жанр игр с социальным вовлечением призван это изменить. Эти игры разработаны так, чтобы предоставить геймерам волонтерскую работу в реальном мире, которая воспринимается как *героическая, приносящая удовлетворение* и самое важное такая же *выполнимая*, как и квесты в MMORPG. Вследствие этого все больше геймеров уходят в нее с головой ради улучшения и спасения реального мира.

Возьмем хотя бы моего друга Тома. Он молодой учитель математики, живет в Портленде. Обычно он добывает свои эпические победы, играя в Rock Band или, как говорит он сам, «в любую игру, в которой можно играть за Бэтмена или Спайдермена». В последнее время он пристрастился к игре The Extraordinaries, и это резко расширило его представление о собственных возможностях.

## The Extraordinaries

The Extraordinaries — приложение для интернета и мобильных телефонов, позволяющее вам творить добро в свободное время, где бы вы ни находились. Его создала группа разработчиков, предпринимателей и активистов из Сан-Франциско, чтобы сделать героические поступки в реальном мире столь же легкими, как и в виртуальном.

Девиз игры — «Есть свободная минутка? Стань необыкновенным!». Игроки могут войти в игру откуда угодно и просмотреть перечень микромиссий для волонтеров, которые они могут начать и завершить буквально за несколько минут. Каждая миссия помогает одной из благотворительных организаций реализовать какую-либо из ее целей. По дизайну стартовый экран The Extraordinaries весьма напоминает журнал заданий World of Warcraft. Вы бегло просматриваете имеющиеся миссии; каждая из них содержит краткий комментарий о том, почему она поможет спасти мир, а также пошаговую инструкцию по выполнению. Недостатка в важных и срочных миссиях нет, причем они сформулированы так, чтобы их мог выполнить практически любой, кто свободен и готов делать добро.

В первый раз, когда Том залогинился в The Extraordinaries, он тут же наткнулся на героическую миссию, с которой, по его убеждению, легко мог справиться. Согласно миссии,

он своим iPhone должен был сфотографировать некий «секретный объект», привязать снимок к координатам этого места по GPS и загрузить его в базу данных. Секретный объект оказался дефибриллятором — медицинским прибором, предназначенным для спасения людей с помощью электрического разряда в случае остановки сердца. Миссию разработали представители Корпуса первой помощи[30], который составляет карты местонахождения каждого общедоступного дефибриллятора в мире. В инструкции к миссии сказано:

Ежегодно более чем у 200 тысяч американцев случается остановка сердца, и в течение пяти минут мозг умирает. Увы, скорая помощь не всегда успевает к таким больным вовремя. Только те машины, которые в этот момент находятся в непосредственной близости от пациента, имеют шанс успеть.

Государственные учреждения, аэропорты, школы и прочие организации приобретают дефибрилляторы, для того чтобы обычные граждане могли в случае необходимости спасти пострадавшему жизнь. Корпус первой помощи составляет карту этих устройств с помощью проекта The Extraordinaries; затем служба 911 предоставляет позвонившим координаты их местонахождения.

Иными словами, если вы найдете дефибриллятор, которого еще нет на карте, сфотографируете его и сообщите об этом, то поможете Корпусу первой помощи спасти чью-то жизнь.

Если миссия хорошо разработана — конкретно сформулировано задание, четко обоснована необходимость его выполнения, выбран действительно удобный момент, — то нечто ранее невозможное, вроде спасения жизни, становится возможным. Таким образом, волонтерство работает как игра: геймеры получают шанс творить чудеса, если их миссия сконструирована как хороший квест.

В миссии Корпуса первой помощи задача спасения жизни представлена так же, как квест из WoW. Инструкции ясные и понятные, полезность миссии очевидна, ее цель благородна, и в целом задача по силам любому человеку. Если в одном из мест, где вы планируете сегодня побывать, окажется дефибриллятор, вы можете стать супергероем немедленно. Если нет, то отныне у вас есть секретная миссия везде, где вы бываете, — до тех пор, пока не найдете расколотое молнией сердце, то есть международный знак дефибриллятора. Том нашел дефибриллятор в холле лифта Портлендского государственного университета, где получал степень магистра по математике. «Годами я останавливался в этом месте в ожидании лифта, но всегда смотрел мимо, — признавался потом Том. — Но внезапно это стало важно, и мне было очень приятно случайно его найти». Конечно, местонахождение дефибриллятора вовсе не было секретом, ведь фактически он стоял на виду у всех. Слова Тома говорят о том, насколько эффективен заложенный в него призыв почувствовать себя супергероем, выполняющим секретную миссию по спасению мира.

После того как он завершил свою миссию, на доске объявлений The Extraordinaries появилось сообщение о его эпической победе, и каждый игрок мог его видеть: «Том Н. сообщил координаты дефибриллятора и помог спасти жизни больных». Чуть позже Том написал мне по электронной почте: «Поиск похож на квест ради спасения жизней. Просто потрясающе! Глобальная эпическая победа». Миссия по поиску дефибрилляторов стала эпической победой потому, что вплоть до этого утра Том и не подозревал, что обладает знаниями, способными спасти чью-то жизнь. У него было секретное оружие, о существовании которого он не знал, и ему дали реальный шанс привести его в действие.

Что будет дальше? Если кто-то воспользуется найденным Томом дефибриллятором, он узнает об этом. Корпус первой помощи периодически обновляет свою глобальную карту, размещая ссылки на новые истории о случаях применения медицинских устройств. Если возле *вашего* дефибриллятора появляется статус с надписью «Жизнь спасена», значит, он *действительно* помог спасти чью-то жизнь. Геймеры могут проверять статусы своих устройств в любое время. Однако нетрудно представить, что такая платформа, как The Extraordinaries, могла бы сообщать об изменениях статуса по СМС непосредственно геймерам или в социальные сети. Тогда бы небольшая, но все равно эпическая победа обнаружения дефибриллятора приводила к еще более эпической победе в будущем.

Призыв к действию от The Extraordinaries «Будь необычным!» — на самом деле просто перефразированное высказывание: «Ты сам удивишься, как много добра можешь сделать!»

Попытайтесь определить, какого максимального результата вы можете добиться сегодня или завтра. Это нужно делать не потому, что иначе мы не сможем творить добрые дела, а потому, что нам никто не показал, как быстро, легко и непринужденно можно совершать то, что раньше казалось невозможным. К осени 2009 года, буквально через несколько месяцев после запуска, проект The Extraordinaries превратился в небольшую, но быстро растущую социальную сеть с более чем двадцатью двумя тысячами миссий в поддержку более чем двадцати неприбыльных организаций. В среднем у каждого участника сети на счету семь эпических побед. Судя только по этому показателю, проект явно не самый популярный в мире, но он делает чрезвычайно важное дело — демонстрирует потенциал будущих эпических побед каждый день и для каждого из нас. Это приводит нас к следующему решению для исправления реальности.

## **Решение 12: больше эпических побед**

По сравнению с играми реальность не честолобива. Игры помогают нам ставить перед собой воодушевляющие цели и реализовывать, казалось бы, невозможные социальные миссии.

Зачем нам нужно совершать больше эпических побед в повседневной жизни? Именно сейчас мы, жители планеты Земля, сталкиваемся с самыми невероятными вызовами за всю историю человечества: изменение климата, глобальный экономический кризис, недостаток продовольствия, геополитическая нестабильность и растущие темпы депрессии во всем мире. Эти проблемы невозможно разрешить в интернете. Они требуют действий в реальном мире, а не просто взаимодействия в сетевом сообществе.

Потенциал таких многообещающих проектов, как The Extraordinaries, намного выше, чем простая аккумуляция интеллектуальных ресурсов геймеров<sup>3</sup>. Мы можем использовать социальное участие масс. Социальное участие значит намного больше, чем интеллектуальное участие: оно включает эмоциональную и физическую вовлеченность. Таким образом, на повестке дня стоит проблема формулировки задач социального участия наряду с растущим числом задач интеллектуального участия, которые сегодня составляют основу большинства краудсорсинговых онлайн-проектов, например: расшифровки и субтитрирования видеоклипов с помощью DotSUB, анализа расходов парламентариев в проекте «Изучи расходы своего ЧП», даже просто оценивание идей по разработке новых продуктов с помощью оценок «хорошо» или «плохо». У всех этих проектов есть нечто общее: они обращены в основном к познавательным, а не социальным и эмоциональным возможностям.

Задачи интеллектуального участия, несомненно, важны. Но мы ведь не просто мыслящие машины, а люди, способные сопереживать, контактировать друг с другом, симпатизировать кому-то, осознавать потребности других, становиться частью чьей-то жизни и менять ее к лучшему. У нас есть социальный ресурс, и мы можем мобилизовать его в реальном, а не только виртуальном мире. Все, что нам нужно, — это правильно организованная поддержка нашей миссии.

Рассмотрим еще одну миссию из проекта The Extraordinaries — мою любимую, так как ее реализация позволила одержать самую крупную эпическую победу. Она связана с задачей социального участия для организации Christel House, которая помогает детям из бедных и неблагополучных семей получать образование, питание, медицинское обслуживание и внимательного наставника, помогающего им стать самодостаточными людьми, способными внести свой вклад в развитие общества. Это превосходный пример миссии, использующей некоторые ключевые социальные ресурсы — способность сопереживать, советовать и эмоционально поддерживать тех, кто в этом нуждается.

Миссия проста: напишите короткое пожелание удачи ребенку, собирающемуся сдавать стандартизированный тест, которое может изменить его судьбу. Вы сами решаете, куда отправить письмо: в США, Мексику, Венесуэлу, Южную Африку или Индию. Christel House гарантирует, что оно попадет в руки реальному ученику в реальный класс за несколько минут до начала тестирования. Консультант по развитию в Christel House Натан Хэнд, помогавший формулировать задачи социального участия для проекта The Extraordinaries, объясняет это следующим образом:

Все дети в мире, в каждой стране в определенный момент сдают стандартизированный тест в том или ином виде, и от его успешной сдачи зависит очень многое. Иногда результаты

означают успешное или неуспешное окончание школы, иногда от них зависит переход на следующий этап обучения — в разных странах по-разному. Однако в какой бы стране ни жил ребенок, для него это всегда большой стресс; дети часто всю свою жизнь готовятся к этому тесту. Наша цель — на основе краудсорсинга обеспечить им общественную поддержку<sup>4</sup>.

Я решила написать письмо с пожеланием удачи студенту из Индии и поделилась с ним своим излюбленным приемом: «Прежде чем приступать к выполнению теста, улыбнись как можно шире! Если тебе попался трудный вопрос, остановись на минутку и снова улыбнись!» Я знала о результатах научных исследований, говоривших о том, что улыбка, пусть даже и без особого желания, вызывает чувство уверенности и оптимизма<sup>5</sup>.

Нажав кнопку «Отправить», я представила юного студента в Индии, читающего мой совет. В этот момент я отчетливо чувствовала единение с этим человеком, хоть и понимала, что мы вряд ли когда-либо встретимся. Но очень хотелось надеяться, что мне удалось вступить с ним в контакт в трудный для него момент и главное оказать ему поддержку. Иными словами, ситуация в точности соответствовала целям миссии проекта The Extraordinaries, реализуемого Christel House: «Люди буквально в считанные секунды смогут через нас связаться с ребенком, нуждающимся в поддержке. Они проявляют душевную теплоту и потом помнят о нас и об этих детях, именно ради этого в конечном счете все и затевалось»<sup>6</sup>.

До того как я наткнулась на эту миссию, у меня никогда не возникало мысли помочь ребенку на другом конце земли в сдаче столь важного, определяющего его дальнейшую жизнь теста. Я не думала об этом не потому, что у меня не было такого желания, а потому, что просто не имела такой *возможности*. Отличный игровой дизайн миссии, разработанный Christel House, ее предоставил, и теперь невероятно легко помочь даже совершенно незнакомому человеку. Вот так я узнала о своей ранее неизвестной способности помогать людям. От этого у меня даже мурашки побежали по телу!

Такой результат уже можно считать эпической победой, поскольку изменились наши взгляды на то, кто мы, насколько сильно беспокоимся об окружающих и что способны для них сделать.

**ИГРЫ С СОЦИАЛЬНЫМ ВОВЛЕЧЕНИЕМ** меняют представления о человеческом потенциале. Они расширяют и углубляют нашу способность творить добро, а также раскрывают ее истинный масштаб на тот или иной момент независимо от нашего местонахождения. The Extraordinaries — прекрасный пример интеграции эпических побед в повседневную жизнь ради более активного участия людей по всему миру. Но этот пример далеко не единственный. Давайте рассмотрим еще два гораздо более амбициозных проекта, ориентированных на социальную активность. Первый — это мобильная платформа Groundcrew, позволяющая претворять мечты в жизнь за счет мобилизации желающих помочь. Второй — онлайн-игра по энергосбережению Lost Joules, предлагающая делать ставки в виртуальной валюте на то, сколько добрых дел сумеют сделать другие игроки.

## **Groundcrew — стимул для развития мобильной экономики участия**

Лучший способ объяснить суть проекта Groundcrew, разработанного социальным предпринимателем из Кембриджа Джо Эдельманом, — обратиться к компьютерной игре, вдохновившей автора на его создание, а именно к симулятору жизни The Sims, давно ставшему бестселлером. Ваша задача в The Sims — обеспечить здоровье и счастливую жизнь своих симулякров, или симов. Вы укрепляете их здоровье, заботясь о физических потребностях: кормите, укладываете спать, проверяете, регулярно ли они принимают душ или ванну. Вы делаете их счастливыми, выполняя их «желания».

Как говорится в руководстве к The Sims 3, «симы ежедневно обращаются к нам с небольшими просьбами и обещают дарить нам любовь, если мы их выполним. Исполнение желаний улучшает настроение сима и добавляет ему очков жизни и счастья»<sup>7</sup>. Сим сообщает вам о своих желаниях через специальную «панель желаний», или так называемые элементы HUD, на которой отображается местонахождение каждого персонажа, их просьбы и то, как их выполнить. Например: «Ночное небо прекрасно и таинственно. Ваш сим хочет исследовать расположение звезд. Используйте телескоп: +150 баллов счастья».

«Панель желаний» навела Эдельмана на гениальную мысль. «У людей, как и у симов, тоже есть желания, — говорит он. — Проблема в том, что нам они неизвестны и мы не знаем, как

помочь в их осуществлении. А что, если бы мы могли в режиме реального времени получать сообщения о том, как сделать конкретных людей счастливыми?»<sup>8</sup> Эдельман учредил компанию Citizen Logistics по разработке программного обеспечения, главная цель которой заключалась в создании панели желаний для людей. Он поставил перед собой задачу сделать удовлетворение повседневных желаний людей столь же легким, как и набор баллов счастья для любимого сима.

Эдельман понимал, что ключевой проблемой станет логистика. Трудно определить, на что мы готовы прямо сейчас и там, где через минуту окажемся, ради того, чтобы сделать чей-то день счастливее. Поэтому он решил разработать систему, которая могла бы применить возникающие сию минуту желания к нашей деловой среде.

Концепция игры имеет три особенности. Во-первых, игрок должен иметь возможность войти в систему и увидеть всех участников, идущих пешком, едущих в общественном транспорте или автомобиле, у которых в данный момент возникли какие-то желания. В свою очередь игроки, выразившие желания, должны видеть схему местонахождения всех «агентов» в районе, готовых поучаствовать в небольшом приключении с исполнением желания. Кроме того, у них должна быть возможность передать агентам свое желание в текстовом сообщении. Наконец, первый игрок, успешно исполнивший чье-то желание, зарабатывает баллы для репутации, доказывающие, что их владелец — проверенный исполнитель желаний. С течением времени это позволяет ему участвовать в исполнении все более сложных желаний. Более того, он может использовать свои баллы для поощрения и мобилизации других игроков на исполнение собственных желаний.

Эдельман не был уверен, что идея сработает, но считал, что есть смысл попробовать, поэтому создал тестовую платформу и пригласил друзей и коллег в Кембридж, предложив им использовать ее для любых целей. К его радости, идея сработала, причем сразу же. В первый день запуска системы появившееся в ней Желание номер один, как его назвал Эдельман, было удовлетворено. Эдельман так рассказывает эту историю:

Женщина была на репетиции танцевального кружка в полуподвальном помещении где-то в Бостоне. Совершенно измученная, она не могла уйти с репетиции; при этом ей до смерти хотелось латте. Без напитка она просто не могла дальше танцевать. Об этом она и написала в сети Groundcrew: «Помогите. Мне нужен латте».

В этот момент один человек в Бостоне просматривал доску объявлений Groundcrew и увидел ее желание. Он понял, что находится всего в нескольких кварталах от танцевального зала. Это судьба! Он мог это сделать! Он знает, как заказать латте и спасти положение.

Пять минут спустя он зашел в полуподвал и объявил: «Я принес латте!», как будто бы это была самая важная вещь на свете. Но для танцовщицы именно так все и было. Она пришла в неописуемый восторг и тут же заявила, что это лучший латте в ее жизни. А он почувствовал себя супергероем. Все эти события произошли буквально в течение нескольких минут после оповещения о желании<sup>9</sup>.

Ну хорошо, принести кому-то латте — вряд ли самый существенный вклад в усовершенствование мира. Или все-таки да?

Эдельман любит рассказывать историю о латте, хотя речь идет о весьма тривиальном желании. Но для него эта история олицетворяет новый вид эпической победы, ставшей возможной в мире, где все больше и больше людей используют мобильные телефоны, чтобы сообщить миру о своем местопребывании и желаниях. Эта победа — не что иное, как усиление склонности человека делать добро и получать от этого внутреннее удовлетворение. Эдельман говорит: «Мы можем любить людей гораздо сильнее, если способны исполнить их желания за несколько секунд... нам проще любить людей, когда мы знаем, чего они хотят»<sup>10</sup>.

И это не прекраснотушная фантазия. Эдельман имеет в виду пересмотр всей нашей экономической системы, основанной на принципе «брать и давать»: «Обычный способ получить латте — это “холодный” экономический обмен денег на товар. Мы каждый день приходим в кафе и отдаем заработанные тяжелым трудом деньги в обмен на кофе. Но наш вариант совсем другой. Он олицетворяет любовь. Речь идет об открытии нового, лучшего способа ежедневно получать желаемое»<sup>11</sup>.

## Ваша миссия в Groundcrew

А что было бы, если бы наша жизнь больше напоминала игру? В последние годы виртуальное сообщество кажется гораздо более сплоченным, чем реальное. Компьютерные игры обеспечивают нас мастерски разработанными развлечениями, но по возвращении в реальную жизнь мы снова оказываемся в одиночестве. Когда же наша деятельность и решение настоящих проблем станут столь же увлекательным, забавным и коллективным занятием?

Под сообществом мы подразумеваем реальных людей, живущих по соседству, знающих нужды друг друга и помогающих друг другу в ходе общения. Нам хотелось бы реже сталкиваться с одиночеством, беспомощностью, изоляцией и ненужными затратами как в Америке, так и во всем мире. Мы хотим чаще видеть радость, приключения, праздничное настроение, взаимопомощь и взаимную поддержку. Мы стремимся сделать так, чтобы люди знали о желаниях друг друга, дарили друг другу радость, эффективно использовали экологические и общественные ресурсы и глубоко, по-настоящему наслаждались жизнью»<sup>12</sup>.

Основатель Groundcrew Джо Эдельман

Представьте на минутку, какие потребности могут возникнуть у вас в повседневной жизни: я скучаю, я растерян, я голоден, я одинок, я нервничаю. Что такого вы можете пожелать, чтобы удовлетворить их? Я могу представить себе множество мелких желаний.

- Я постоянно испытываю стресс на работе, поэтому хотелось бы поиграть в мяч с собакой и расслабиться. Пожалуйста, приведите сюда собаку как можно скорее!
- Утром я вылетаю из Международного аэропорта Сан-Франциско и хотела бы в самолете перечитать новый роман Дэна Брауна. Если вы планируете появиться в терминале 1 между семью и восемью часами утра, пожалуйста, привезите мне книгу.
- Завтра я провожу публичную дискуссию в университете; пожалуйста, приходите и помогите устроить овации в конце обсуждения. В аудитории будут мои родители, и мне бы хотелось, чтобы они мной гордились.

Безусловно, ни одно из этих желаний не изменит мою жизнь. Зато они изменят мои представления о том, как получить от жизни то, чего я хочу, и, что еще важнее, как поделиться с другими тем, чего у меня в избытке?

Groundcrew — совершенно новый тип экономики, созданный на основе обмена тремя внутренними вознаграждениями: счастьем от выполнения добрых дел; волнением, сопровождающим удачное завершение трудной миссии; удовлетворением от накопления баллов, которые означают нечто реальное и чудесное — вашу способность исполнять желания других и увеличивать шансы на исполнение собственных желаний. У экономики участия нет внутренних границ: все три вида вознаграждения относятся к числу бесконечно возобновляемых. Оригинальная виртуальная валюта в Groundcrew — система баллов репутации PosX (от positive experience — «положительный опыт») — впервые позволяет накапливать, количественно оценивать и обменивать эти внутренние награды.

«Доступность дешевых, подключенных к сети, программируемых устройств значит для экономической деятельности человека так же много, как и изобретение бумажных денег или монет, — говорит Эдельман. — Это впервые дает нам возможность *изменить правила игры, разработать систему поощрений* и обеспечить более *гибкий доступ к ресурсам*, включая других людей, без формирования громоздкой бюрократической структуры и неэффективной информационной системы, которыми отличались предыдущие попытки такого рода».

«На фоне продолжения давней дискуссии о капитализме и социализме впервые появляется действительно реальная третья опция. Именно сейчас нам представился шанс сделать экономику более объективной, устойчивой, близкой к людям и одновременно более совершенной и увлекательной. Когда предлагаемые стимулы лучше сочетаются с глубинными чувствами и потребностям человека, жизнь становится насыщеннее, радостнее и полноценнее»<sup>13</sup>.

Чем больше миссий вы выполняете, тем больше PosX получаете. Но это только начало новой экономики. Тот, кто пользуется плодами вашей миссии, тоже может перевести *вам* некоторое количество PosX за предоставленный шанс получить удовольствие. Это невероятно глубокая, радикальная идея, исходящая непосредственно из экономической модели игровой индустрии. Люди счастливы платить деньги — покупая участие в играх или подписываясь на него, — за



возможность делать тяжелую работу, что, впрочем, отлично вознаграждается. По-настоящему устойчивая экономика участия в реальном мире попытается привлечь этот сегмент рынка к более эффективной и лучше вознаграждаемой работе.

В проекте Groundcrew можно получать оплату в виртуальной валюте за хорошую работу, но и вы можете платить другим в той же виртуальной валюте за возможность делать хорошую работу. Это создаст рынок услуг по удовлетворению потребности выполнять задачи социального участия, а значит, увеличится количество людей, которые попытаются сформулировать миссии в реальном мире, чтобы вы могли реализовать их немедленно. Тем самым они дают вам реальную надежду на успех, повышают вашу вовлеченность в общественные дела и придают смысл скучному дню. Такова ключевая мысль: одержать больше эпических побед в обычной жизни мы сможем только в том случае, если сообразительные люди предложат больше задач социального участия в нашу общую ленту добрых дел.

Конечно, одни желания более срочные, чем другие. Сегодня Groundcrew сотрудничает с AARP (Американской ассоциацией пенсионеров) — неприбыльной организацией для американцев старше пятидесяти лет, что позволяет направить усилия ее агентов на то, чтобы «изменить жизнь пожилых людей, живущих рядом с вами». Агенты Groundcrew получают СМС и сообщения по электронной почте с задачами социального участия, специально ориентированными на потребности пожилых людей: транспортные услуги, походы в бакалейные магазины, услуги по ведению домашнего хозяйства или просто товарищеское общение. Поскольку эти миссии включают тесное взаимодействие с потенциально весьма уязвимой категорией населения, не каждому агенту можно их поручить — требуется специальный отбор доверенных агентов, то есть накопивших достаточное количество PosX и согласных предоставить доказательства отсутствия криминального прошлого.

Должна отметить, что я поддерживаю идею обмена личными услугами, о которой впервые упомянул Эдельман, когда изобрел панель желаний для реального мира. По-моему, улучшение жизни друг друга за счет маленьких взаимных услуг в свободное время способно резко повысить качество жизни в глобальном смысле и обеспечить более стабильное, эффективное использование материальных ресурсов. Но Groundcrew — это еще и масштабируемый проект, способный мобилизовать целую толпу народа на выполнение одного-единственного желания. Действительно, с тех пор как Эдельман начал разработку платформы проекта, его видение существенно эволюционировало: теперь игроки могут не просто исполнять отдельные желания, но и поучаствовать в достижении целей отдельных организаций. Как и Extraordinaries, проект Groundcrew сотрудничает со многими организациями, чтобы привлечь добровольцев для решения множества задач, выполняемых неприбыльными организациями, политическими партиями и просто активистами.

Впервые Groundcrew взялся за задачу мобилизации множества людей для организации Youth Venture, побуждавшей молодежь заниматься социальными проектами или учреждать бизнес-проекты социальной направленности в местных общинах. Одна из «фирменных» инициатив этой организации под названием Garden Angels включает координацию усилий по благоустройству общественных садов и распределению овощей и фруктов между нуждающимися. Многие слышали об этом проекте и поддерживали его, но не знали, чем конкретно могут помочь сами. В этот момент подключилась Groundcrew, взявшись за разработку онлайн-панели задач по благоустройству общественных садов.

Garden Angels использует Groundcrew для организации таких многолюдных мероприятий в местных садах, как вспашка земли, сбор урожая в пользу неимущих, а также для поиска волонтеров для выполнения мелких повседневных дел: прополки, полива и охраны садов. Вместо того чтобы заранее объявить о мероприятии и ждать добровольцев, Youth Venture ставит сообщение в панель задач Groundcrew и дожидается, когда минимально необходимое количество людей заявит о своей готовности участвовать в мероприятии, после чего назначает время его проведения так, чтобы собрать максимальное число желающих. Между тем участникам не обязательно планировать благотворительные мероприятия заранее; они могут подписаться на СМС-рассылку, информирующую о мелких работах, которые проводятся в близлежащих садах. (Каждый раз, когда участники входят в систему и уточняют свои координаты, та автоматически проверяет наличие поблизости мелких заданий.) Протестировав платформу Groundcrew совместно с такими проектами, как Garden Angels, Эдельман сообщил, что они уже

зафиксировали в среднем «стократный рост числа волонтеров, заявивших о желании поучаствовать в том или ином проекте»<sup>14</sup>. Это хороший способ расширить круг лиц, привлекаемых к мероприятиям с социальным участием, — сообщить в сотню раз большему числу людей о возможности проявить реальный героизм в свободное время.

**НЕ ВАЖНО, ПОМОГАЕМ** мы отдельным людям или крупным организациям, в любом случае наши представления о том, в какой степени обычные люди склонны к социальному участию, существенно меняются, когда игровое мышление объединяется с продвинутой технологией. Именно поэтому многие игры с социальным вовлечением получают преимущество благодаря не только удачному дизайну, но и передовым технологиям, которые облегчают подключение индивидуальных действий к эпическому контексту. До сих пор мобильные телефоны служили основным инструментом в реализации таких проектов, но сегодня это уже не единственный способ украсить эпической победой свой день.

Далее мы рассмотрим проект Lost Joules, который обещает стать самой энергосберегающей компьютерной игрой в мире. Она помогает нам одерживать эпические победы, не выходя из дома, благодаря превращению электросчетчиков в игровые устройства.

## Lost Joules

Представьте, что сейчас полдень пятницы и я обращаюсь к вам с важной просьбой. Для блага планеты вы должны постараться сэкономить как можно больше электроэнергии за эти выходные. Выключайте свет раньше, заряжайте электронные устройства реже, отключите из сети тостер, развесьте белье на веревках, вместо того чтобы пользоваться сушилкой. Много ли усилий вы приложите, чтобы выполнить мою просьбу?

Теперь предположим, я сообщу вам, что поставила сотню долларов на то, что вам удастся сократить общее электропотребление в выходные не менее чем на 20 процентов. Как сильно вы будете стараться помочь мне выиграть?

А вот другой сценарий. На этот раз я поставлю сто долларов на то, что вы *не сумеете* сократить электропотребление за выходные не менее чем на 20 процентов. Как сильно вы будете стараться доказать, что я ошибаюсь?

Я пока не могу делать ставки на вашу способность экономить электроэнергию, но, когда Lost Joules запустит свою игру, обязательно сделаю. Это своего рода симуляция биржевой игры, позволяющая геймерам делать ставки (в виртуальной валюте) на успехи друг друга в деле экономии электроэнергии в реальном мире. У игроков довольно мощная мотивация играть по-крупному: в случае выигрыша они могут потратить вырученную виртуальную валюту в «виртуальном тематическом парке» Lost Joules. В нем разместятся несколько игр типа FarmVille. Чем больше ставок на экономию электроэнергии вы выиграете, тем могущественнее и богаче станет ваш аватар в Lost Joules.

Игра функционирует при наличии интеллектуальных счетчиков, то есть домашних электросчетчиков, подключенных к интернету. Интеллектуальные счетчики позволяют отслеживать и анализировать, на что и когда расходуется электроэнергия, — они даже могут точно подсчитать, сколько ее потребляет каждый бытовой электроприбор. Согласно научным исследованиям, такая информация помогает существенно снизить энергопотребление: в среднем использование интеллектуальных счетчиков позволяет уменьшить его на 10 процентов<sup>15</sup>. Причем этот результат достигается без участия друзей, родственников или незнакомцев, подбадривающих вас или пытающихся побить ваш рекорд. Только представьте, сколько электроэнергии можно сэкономить, если превратить проверку интеллектуальных счетчиков в веселую игру!

Lost Joules специально для этого и разработана. Приложение собирает показатели индивидуальных интеллектуальных счетчиков, установленных в доме игроков, и ставит конкретные задачи по экономии электроэнергии. Затем эти данные обнародуются, чтобы другие игроки могли делать ставки на то, что вы справитесь с заданием. Если они в вас верят, то будут на вас ставить, если нет — поставят на кого-то другого. Игроки, регулярно выполняющие большинство миссий по экономии электроэнергии, становятся настоящими звездами в мире Lost Joules, генерируя отличный доход не только для себя, но и для всех, кто в них поверил.

Создавая ощущение настоящей необходимости, формулируя четкую и понятную задачу и добавляя элемент социальной конкуренции, игра превратила то, что в противном случае

считалось бы обычной рутинной работой, в героическое усилие. Внезапно выключение лишних электроприборов стало эпической победой со множеством разного рода вознаграждений: эмоциональных, таких как фiego и лучшая социальная коммуникация, и виртуальных в виде игровой валюты. Это очень важная и совершенно новая идея. Lost Joules стремится создать устойчивую экономику участия вокруг нынешней неустойчивой энергетической экономики. Чтобы мотивировать людей потреблять меньше энергии из невозобновляемых источников, им предлагается получать вполне возобновляемые эмоциональные и виртуальные награды.

Кроме того, проект породил совершенно новый способ спасения мира — инвестирование общественного внимания в людей, которые творят добро. Как любит говорить соавтор игры Ричард Дорси, «...разве не круто, выключая из сети обогреватель или щелкая выключателем, привлекать внимание общества»<sup>16</sup>. Превратив энергосбережение в грандиозный опыт организации многопользовательской игры, Lost Joules использует преимущество сетевого эффекта: трансформирует чью-то личную эпическую победу в выдающееся общественное достижение.

Безусловно, многие люди не хотят, чтобы их расходы на электроэнергию становились объектом пристального изучения и тем более азартных игр. Но, учитывая постоянный рост уровня раскрытия личной информации в интернете — от блогов, видео и социальных сетей вплоть до обновления статуса в режиме реального времени, — можно с уверенностью ставить на то, что шанс получить порцию общественного внимания и похвалы привлечет множество новых игроков. Благодаря тому что игра допускает две модели участия, даже те, кто не готов обнародовать собственные данные об энергопотреблении, могут помочь популяризации идеи энергосбережения, делая виртуальные ставки на разных игроков. В этом смысле Lost Joules представляет инновационный дизайн в виртуальном пространстве игр с социальной вовлеченностью. Проект формирует два разных вида одинаково важных задач социального участия для тех, у кого есть интеллектуальные электросчетчики, и тех, у кого их нет.

Во-первых, и это очевидно, игроки с интеллектуальными счетчиками могут лично участвовать в снижении энергопотребления. Это и есть базовая миссия игры в духе «твори добро». Но есть и такая задача социального участия, как привлечение внимания к добрым делам друг друга. Те, у кого нет интеллектуальных электросчетчиков, тоже могут сыграть в игру, делая ставки на успех или неудачу игроков, имеющих эти приборы. Это тоже реальный вклад в общее благо, поскольку он формирует социальное вознаграждение для тех, кто экономит электроэнергию. Каждому приятно, когда его ценят; проект Lost Joules использует виртуальную валюту, чтобы помочь нам продемонстрировать, насколько мы ценим вклад других участников в совершенствование мира.

Итак, каков же наилучший возможный результат в играх наподобие Lost Joules? Игры представляют собой ключевой фактор внедрения новых технологий; люди гораздо охотнее приобретают технические новинки, если это делается в рамках увлекательной игры. В то же время демонстрация преимуществ интеллектуальных электросчетчиков становится все более важной задачей в деле культуры энергопотребления. Интеллектуальные счетчики доказали свою высокую эффективность относительно изменения нашей модели поведения как потребителей электроэнергии. Чем больше людей их устанавливает, тем лучше.

В глобальном масштабе реальный потенциал Lost Joules — показать, как эффективнее использовать эмоциональные и виртуальные награды, чтобы способствовать позитивным изменениям в мире. Сегодня намного легче и увлекательнее стать супергероем в видеоигре, чем помогать решать реальные проблемы в повседневной жизни. Однако игры с социальной вовлеченностью вроде Lost Joules постепенно меняют ситуацию к лучшему; возможно, вскоре мы обнаружим, что можем делать и то и другое одновременно.

Реализация трех проектов, описанных в этой главе — Extraordinaries, Groundcrew и Lost Joules, — только началась. Все они очень уязвимы, пока еще находятся на стадии развития и могут похвастаться весьма скромными результатами. Они даже не на переднем крае инноваций, а далеко впереди. Их можно назвать *суперновыми* проектами, а потому риск провала поистине огромен. По сути, высока вероятность того, что некоторые из них станут примером не столько эпической победы, сколько эпического поражения. Но, как известно любому опытному геймеру, провал также бывает поучительным и вдохновляющим — при условии, что вы умеете извлекать уроки из своих ошибок. Практическая проверка нашего потенциала весьма

полезна, поскольку приближает нас к победе, если не в этот раз, то в следующий. Как гласит известная поговорка, если не можешь идти к мечте, ляг и лежи в ее направлении.

Эпические победы, особенно связанные с жизненными ситуациями, помогают нам открыть в себе способность делать добро, о которой мы раньше не подозревали. Они позволяют опровергнуть расхожие представления о том, что может совершить обычный человек в свободное время. Они помогают нам ставить цели, ранее казавшиеся абсурдными, ведь у нас не было такого количества волонтеров, вооруженных самой современной техникой для помощи друг другу, и так эффективно мобилизованных для выполнения общей задачи. Короче говоря, геймификация социальных связей превращает нас в супергероев в реальной жизни. А каждому супергерою нужно супероружие. И какое супероружие нам нужно прежде всего? Сотрудничество. Оно помогает нам объединиться, чтобы решать проблемы планетарного масштаба.

## Глава 13

### Сотрудничество как супернавык

К двадцати одному году средний молодой американец проводит за чтением книг от двух до трех тысяч часов — и более *десяти тысяч* часов за игрой в компьютерные и видеоигры<sup>1</sup>. Для тех, кто родился после 1980 года, этот разрыв ежегодно увеличивается. Чтобы осознать масштабность этого показателя, нужно рассматривать его в контексте: десять тысяч часов — это почти столько же времени, сколько средний американский школьник проводит на занятиях с момента начала учебы в пятом классе и до окончания средней школы — при условии идеальной посещаемости. Иными словами, школьники посвящают чтению, письму, математике, истории, управлению, географии, иностранным языкам, искусствоведению, физическому воспитанию и другим предметам столько же времени, сколько учатся — самостоятельно и помогая друг другу — играть в компьютерные и видеоигры. И в отличие от обучения в средней школе, рассеивающего их внимание на множество разных дисциплин и навыков, каждый час игры сосредоточен исключительно на одной цели — стать лучшим геймером. С десятью тысячами часов за плечами к двадцати одному году многие из этих молодых людей станут не просто отличными игроками, они станут *выдающимися* геймерами.

По меньшей мере одна теория доказывает, что десять тысяч часов практики в любом виде деятельности к двадцати одному году позволяют сделать довольно серьезную заявку на то, что человек добьется успеха в дальнейшей жизни. Впервые теорию о десяти тысячах часов сформулировал Малкольм Гладуэлл в своем бестселлере *Outliers: The Story of Success*[31], в котором он рассказывает истории из жизни успешных людей — начиная с виртуозов игры на виолончели и хоккейных звезд и заканчивая Биллом Гейтсом. Автор обнаружил, что в биографии всех этих людей есть нечто общее. К двадцати годам они имели в своем активе по крайней мере десять тысяч часов практики в любимом деле, благодаря чему впоследствии стали суперзвездами. В то же время «серебряные призеры» — группа в меньшей мере успешных музыкантов, спортсменов, изобретателей, бизнесменов — в среднем наработали восемь тысяч часов практики или меньше на каждого.

Талант, конечно, важен, но все же не настолько, как труд и подготовка. По мнению Гладуэлла, десять тысяч часов практики и подготовки — это своего рода водораздел между просто хорошим и выдающимся специалистом в какой-либо области.

Итак, мы вплотную подошли к появлению *целого поколения* виртуозных геймеров. Каждый молодой человек, набравший десять тысяч часов игровой практики, в будущем может добиться невероятного успеха в игровой среде. Это беспрецедентно большой потенциальный человеческий ресурс: сотни миллионов людей по всему миру, исключительно умелых в одном деле, независимо от того, в какие игры предпочитают играть. Все это подводит нас к вопросу на миллион долларов, касающемуся будущего: в чем геймеры непревзойденные мастера?

Я искала ответ на этот вопрос в течение десяти лет — сначала как аспирант в Калифорнийском университете в Беркли, а позже как директор по исследованиям и разработке игр в Институте будущего. Со временем становилось все очевиднее: геймеры, особенно онлайн-геймеры, отличаются важным навыком — способностью к сотрудничеству. В общем, я считаю онлайн-игроков одними из наиболее склонных к сотрудничеству людей.

**Сотрудничество** — особый вид совместной работы, требующий трех разных типов согласованных усилий: кооперации, или целенаправленных действий ради достижения общей цели; координации, или синхронизации усилий и объединения ресурсов; и совместного творчества, или получения инновационного результата совместными усилиями. Третий вид — совместное творчество — отделяет сотрудничество от прочих видов коллективных усилий: по своей сути это *созидающий* акт.

Сотрудничество — это не просто достижение общей цели или объединение сил, это совместное созидание чего-то такого, что было бы невозможно создать в одиночку. Сотрудничать можно ради достижения любой цели: формирования общих навыков, накопления знаний, создания произведений искусства. Сегодня геймеры все чаще сотрудничают для получения всех этих результатов одновременно. По сути дела, они сотрудничают, даже когда борются друг с другом за победу. Более того, и тогда, когда играют в одиночку.

Казалось бы, парадокс: как можно сотрудничать с кем-то, если действуешь против него? Или еще более странно, как можно сотрудничать с самим собой? Онлайн-геймеры успешно справляются с обеими задачами благодаря двум вещам: коллективному в своей основе характеру современных игр и новым игровым технологиям и моделям дизайна, требующим совершенно иных форм совместной работы.

### Эволюция игр как платформы для сотрудничества

С древних времен любые коллективные игры требовали определенных усилий по установлению партнерских отношений между участниками. Это касается спортивных игр, игры в кости, карт, шахмат и любой другой игры с несколькими участниками. Каждая коллективная игра начинается с соглашения о сотрудничестве. Игроки соглашаются играть по определенным правилам и стремиться к одинаковой цели, что и создает **общую основу** для совместной работы.

Игра также требует координации усилий и ресурсов участников. Игроки должны приходить играть в оговоренное время и с одинаковыми установками — иначе играть вместе невозможно. Они должны сосредоточиваться только на игре, отложив все прочие дела до ее окончания. Они практикуют **совместную концентрацию** и **синхронизированные действия**.

Игроки должны побуждать друг друга прилагать максимум усилий к победе, потому что побеждать без усилий неинтересно. Для этого игроки обязаны **уважать друг друга**. Из уважения друг к другу они полностью выкладываются в игре и стремятся найти достойного противника, равно как и партнера. Чтобы продолжать игру, игроки вынуждены доверять друг другу, даже если она складывается не в их пользу. Каждый раз, сталкиваясь в ходе игры с трудностями, игроки получают шанс еще раз испытать свою приверженность **коллективному соглашению**.

И, пожалуй, самое главное — в совместной работе игроки проникаются убеждением, что игра по-настоящему важна для каждого из них. Они сговариваются придать ей реальный смысл, помогать друг другу, эмоционально ею проникнуться и совместно получать эмоциональное вознаграждение — удовольствие от хорошей игры. Независимо от того, побеждают они или проигрывают, награда достается **обеим сторонам**.

Итак, хорошими игры не становятся сами собой. Игроки работают над тем, чтобы сделать их такими. В каждой игре вы оказываетесь участником тщательно скоординированной модели *просоциального* поведения. Никто не заставляет вас играть по правилам, глубоко концентрироваться на игре, полностью выкладываться, доигрывать до конца и действовать исходя из искренней заинтересованности в результате. Игроки поступают так добровольно, ради взаимной выгоды всех участников, поскольку это делает игру более увлекательной и интересной. То же самое справедливо даже для игр с жесткой конкуренцией. Рассмотрим этимологию слова «конкурировать»: оно происходит от латинского слова *competere*, которое означает «идти вместе, бороться вместе» (*com* — «вместе», *petere* — «бороться, искать»). Чтобы с кем-то конкурировать, все равно нужно *идти вместе* с ним: стремиться к одной и той же цели, побуждать друг друга действовать лучше и демонстрировать искреннее участие вплоть до завершения миссии. Поэтому после игры современные онлайн-геймеры — даже если они проиграли в виртуальном мире, истекли кровью и были разнесены в клочья бластерами — благодарят друг друга, набирая на клавиатуре GG (сокращение от *good game* — «хорошая игра»). Это выражение благодарности партнерам, независимо от того, кто выиграл, а кто проиграл, а также признание того, что они приложили все силы к победе, играли честно и работали сообща. Этот основополагающий акт

сотрудничества — ключевой для каждой хорошей многопользовательской игры, активное и согласованное накопление позитивного опыта. Геймеры не просто играют в хорошие игры, они их творят.

Способность сыграть вместе отличную игру недавно была признана учеными отличительной особенностью человека — возможно, *единственной*. Специалист в области возрастной психологии, автор книги *Why We Cooperate* («Почему мы сотрудничаем») и содиректор Института эволюционной антропологии имени Макса Планка в Лейпциге Майкл Томаселло на протяжении всей карьеры проводил эксперименты по выявлению моделей поведения и навыков, отличающих человека от остальных биологических видов. Согласно его исследованиям, способность вместе играть в сложные игры и помогать другим в освоении правил игры составляет суть того, что делает нас людьми и что он называет «совместно разделяемой интенциональностью»<sup>2</sup>.

По мнению Томаселло, совместно разделяемая интенциональность — это «способность участвовать вместе с другими в совместных действиях с общими целями и намерениями»<sup>3</sup>. При наличии совместно разделяемой интенциональности мы идентифицируем себя как часть группы, недвусмысленно и осознанно приходим к согласию относительно цели, а также способны понимать, чего от нас ожидают остальные в плане продвижения к ней. Исследования Томаселло показали, что в сравнении с людьми другие интеллектуальные социализированные биологические виды, например шимпанзе, не обладают совместно разделяемой интенциональностью. У них нет природного инстинкта и способности сосредоточиваться на одном предмете, координировать деятельность группы, оценивать и стимулировать готовность друг друга заниматься совместной деятельностью, работать ради достижения общей цели.

Без такого человеческого качества, как совместно разделяемая интенциональность, мы не смогли бы сотрудничать, не имели бы представления, как выявлять общее во взглядах и подходах, устанавливать общие цели и предпринимать совместные действия. По словам Томаселло, дети проявляют способность к совместно разделяемой интенциональности в очень раннем возрасте. В доказательство он приводит их природную склонность играть с другими детьми, а также распознавать, когда кто-то играет не так, как нравится всей группе.

В одном из ключевых экспериментов Томаселло в институте имени Макса Планка детей в возрасте от двух до трех лет обучали совместной новой игре, двухлетних учили играть в кубики, а трехлетних — в деревянные блоки<sup>4</sup>. Затем к игре подключалась кукла под управлением второго экспериментатора, причем играла она неправильно, по собственным правилам. Томаселло и его ассистенты сообщали, что дети немедленно и массово начинали протестовать против такого поведения и пытались подкорректировать действия куклы, чтобы продолжать игру, даже если им никто этого не подсказывал. Согласно опубликованным результатам исследований, такое поведение оказалось более ярко выраженным у трехлеток, но и среди двухлетних детей встречалось достаточно часто. Мы можем сделать игру хорошей только сообщая, выходит, склонны это делать чуть ли не с момента рождения. Стремление и способность кооперироваться и координировать действия заложены в нашем генетическом коде, благодаря им мы эффективно включаемся в работу группы и активно участвуем в создании позитивного совместного опыта.

И все же, как утверждает Майкл Томаселло, это стремление может быть ослаблено, вследствие чего наши естественные способности становятся хуже и с течением времени теряются, если мы взрослеем в культурной среде, не обеспечивающей достаточных возможностей для их развития. Если же мы хотим реализовать заложенный в нас потенциал к сотрудничеству и к тому же преуспеть в этом, то, по мнению Томаселло, мы должны погрузиться в среду с высоким уровнем сотрудничества и, соответственно, побуждать молодых людей проводить как можно больше времени, работая в группах, где такие отношения поощряют и ценят. К счастью, по мере того как мультиплеерные и онлайн-игры становятся ключевым звеном в глобальной массовой культуре, мы получаем необходимый толчок к развитию природной способности к сотрудничеству. Многопользовательские сетевые игры укрепляют наше умение формировать и практиковать совместно разделяемую интенциональность. Каждый раз, договариваясь сыграть вместе, мы развиваем один из талантов, благодаря которым стали людьми.

**МЫ ОТНЮДЬ НЕ УТВЕРЖДАЕМ**, что сегодня онлайн-игры представляют собой одну гигантскую утопию сотрудничества. Поток адреналина под девизом «убей или будешь убит», бушующий в игровых сообществах, вполне может оттеснить на второй план тенденции кооперации и сотрудничества, которые в других условиях возобладали бы. Агрессивный графический дизайн в сочетании с анонимностью в сети не всегда стимулирует товарищеские отношения среди незнакомых людей. Поэтому токсичные социальные контакты иногда проявляются в жестких, высококонкурентных сообществах по мере того, как обычное игровое геймерское поведение, то есть подшучивание и беззаботная болтовня, выходит из-под контроля.

Даже в более дружественных сообществах многие геймеры чрезмерно озабочены перспективой проигрыша. Они стремятся пережить яркий момент *fiero* и, проиграв, испытывают глубокое разочарование или досаду. В этом случае даже глубоко коллективистское стремление к хорошей игре не смягчает боли поражения. Однако, несмотря на все эти потенциально негативные факторы, геймерская культура упорно развивается в сторону укрепления совместно разделяемой интенциональности, а не наоборот. В последние несколько лет тенденции *коллективистского* отношения к играм и систем *коллективного творчества* преобладали в игровом мире. Вместо того чтобы бороться друг с другом, геймеры в кооперативном режиме сотрудничают ради победы над искусственным интеллектом и ради улучшения показателей каждого из них. Классический пример кооперативного режима — игра *Rock Band* и шутер от первого лица *Left 4 Dead*. Хотя в обеих играх есть конкурирующие герои, акцент сделан на совместной работе по достижению конечной цели.

Даже в играх, которые изначально разрабатывались как однопользовательские и PvP (*player vs. player* — игрок против игрока), кооперативный режим выходит на центральные позиции. Игру по мотивам контртеррористической операции *Call of Duty: Modern Warfare 2* особенно отмечали за кооперативный режим «спецоперации» — серию из двадцати трех остросюжетных миссий, специально разработанных так, чтобы играть вместе с другом. Эта игра стала самым продаваемым развлекательным продуктом в мировой истории, собрав 550 миллионов долларов за первые пять дней продаж — больше, чем любая книга, фильм, альбом или другая компьютерная игра[32].

Повышенное внимание игровой индустрии к кооперативному режиму в играх стало весьма примечательным фактом в игровой культуре. Это не что иное, как признание того, что многим геймерам больше нравится выступать в роли партнеров, а не противников. Игры, основанные на кооперативном режиме, предоставляют весь набор эмоциональных вознаграждений, свойственных хорошей игре; к тому же партнерская игра способствует устранению негативных эмоций, характерных для игр, основанных на противостоянии, — агрессии, гнева, разочарования, унижения. Неудивительно, что опросы и анкетирования неоднократно показывали, что в среднем трое из четырех геймеров предпочитают кооперативный режим соревновательному<sup>5</sup>.

Разработчики не просто создают больше кооперативных игр, они также изобретают новые инструменты координации действий игроков в режиме реального времени, чтобы помочь нам найти в нужное время подходящих кандидатов для сотрудничества. Например, платформа Xbox Live позволяет игрокам постоянно отслеживать, кто из их социальной сети в данный момент залогинился на игровой консоли, в какую игру он играет и какие игры из тех, к которым вы имеете доступ, есть у него в библиотеке. Вы можете просмотреть список игровых достижений ваших друзей и сравнить их с собственными, чтобы правильно выбрать партнера для выполнения миссии или участия в игре. Если кто-нибудь из ваших друзей вошел на сайт Xbox Live или пополнил список своих достижений, то вам на мобильный телефон или компьютер придет оповещение. В результате у геймеров на Xbox необычайно высокий уровень осведомленности о том, кто из потенциальных партнеров находится на сайте, в каких играх они добились наибольшего успеха и какие игровые ресурсы имеются в их распоряжении. Такая информированность резко повышает их способность создать хороший геймплей.

Тем временем в системах коллективного творчества геймеры формируют собственный виртуальный контент и развивают любимые миры не только для себя, но и для других участников. Возьмем, к примеру, игру *LittleBigPlanet (LBP)* — одну из наиболее тепло принятых публикой игр с элементами коллективного творчества за последние годы. В традиционном режиме игры вы с тремя друзьями совместно проходите игровой мир и собираете игровые артефакты: наклейки, гаджеты, игрушки, поделки и строительные материалы. В любой момент

вы можете переключиться из игрового режима в режим творчества, после чего окажетесь в партнерской созидательной среде под названием Porit, где можно разработать свой оригинальный ландшафт и сценарий приключения с использованием тех артефактов и строительных материалов, которые соберете к этому времени.

Эта среда предназначена для построения уровней игры, и ее можно воспринимать как дизайнерский эквивалент программы Google Docs. Несколько человек могут одновременно просматривать и редактировать тот или иной уровень игры, делиться им с друзьями или представить всему сообществу. В течение года было опубликовано около 1,3 миллиона авторских уровней. Сравните эту невероятную цифру с относительно небольшим количеством официальных уровней игры — всего их сорок пять. Совместными усилиями геймеры LBP резко расширили ее игровую вселенную почти в 30 тысяч раз! Как отметил специализирующийся на игровой тематике журналист в годовщину выпуска LBP, «наверное, потребуется несколько жизней, чтобы пройти все разработанные игроками уровни»<sup>6</sup>.

Возможность создавать собственные уровни и делиться ими с другими геймерами — отличительная особенность игры, активно используемая при продаже. Все чаще в успешных сериях игр предлагаются аналогичные «фишки» как дополнительные игровые свойства, чтобы предоставить геймерам больше площадок для сотрудничества. Например, в Halo 3 представлена новая система Forge, позволяющая геймерам разработать собственные многопользовательские игровые уровни, или «карты», персонализируя такие реквизиты, как оружие, средства передвижения, инструменты. Как и в случае системы Porit из игры LBP, геймеры могут загружать персональные настройки и делиться ими друг с другом. Благодаря платформе системы Forge можно создавать буквально миллиарды различных карт. Поэтому, вместо того чтобы ограничивать число игровых уровней, сообщество Halo обеспечивает продолжение игры за счет увеличения и разнообразия игровых задач для каждого геймера.

Конечно, построить увлекательный игровой мир непросто. Наряду с ростом коллекции систем коллективного творчества увеличивается и количество составленных геймерами руководств по созданию качественных игровых уровней и карт. Возьмем, к примеру, специализированный ресурс, посвященный разработке игровых миров в Halo 3. На нем размещены подробные инструкции по созданию игровых ландшафтов и рекомендации, касающиеся особенностей составленных геймерами игровых карт из разных коллекций. Это естественное продолжение процедуры совместного использования знаний и коллективного разума уже присутствует на более чем десяти тысячах созданных геймерами игровых вики. Геймеры не только помогают друг другу совершенствовать игровые навыки, но и способствуют приобретению навыков дизайнера.

Но, вероятно, самая необычная инновация в культуре игрового сотрудничества в последние годы — это появление феномена **массовой однопользовательской онлайн-игры**. На первый взгляд это звучит парадоксально, так как не вписывается в традиционную концепцию массовой многопользовательской онлайн-игры. Как совмещаются «массовость» и «однопользовательский характер», если по определению в однопользовательскую игру играют в одиночку?

Изобретатель термина — Уилл Райт, знаменитый создатель игр SimCity и Sims. Он придумал его для описания вышедшей в 2008 году Spore — игры в жанрах *симулятор жизни* и *симулятор бога* [33], в которой геймерам предлагается создать собственную галактику с нуля, начав с одноклеточного существа и постепенно его развивая, пройти этапы эволюции. Со временем у вас появляется целое племя таких существ. На его основе формируется развитая цивилизация, которая на последнем этапе отправится в космос и станет могущественной мегацивилизацией, способной трансформировать целые планеты.

Геймплей Spore рассчитан на одного игрока: он контролирует все детали симуляции, ведет поединки, спаривания, изготавливает инвентарь и проводит исследовательские экспедиции в одиночку. В смоделированной экосистеме нет других игроков; все во вселенной контролируется искусственным интеллектом. В таком случае что делает игру *массовой* однопользовательской в противоположность просто однопользовательской? Очень большой процент контента в игровых мирах каждого игрока: существа, с которыми вы сталкиваетесь, и посещаемые вами цивилизации созданы другими игроками; они сохранили их в «Споропедии», общедоступной базе данных экосистемы. Когда вы играете в Spore онлайн, ваш компьютер мониторит «Споропедию» на предмет появления нового интересного контента и



загружает его в вашу персональную экосистему, превращая ваш игровой мир в своего рода микс из ваших наработок и наработок других игроков.

Хотя прямого взаимодействия между геймерами нет, косвенно вы сотрудничаете друг с другом, создавая вселенную Spore. Вы можете произвольно населить ваш мир творениями других игроков или выбрать для него существ из «Споропедии». Вы даже можете подписаться на библиотеку Sporecast, которая автоматически обновит вашу версию игрового мира новым контентом, созданным вашими друзьями или любимыми игроками.

Геймеры используют «Споропедию», тематические форумы и вики, чтобы быть в курсе достижений других игроков и совершенствовать собственные игровые навыки. Они не взаимодействуют в режиме реального времени, но создаваемый ими мир — это все же совместный продукт, уникальное сочетание собственных творений каждого игрока с контентом, предоставленным сотнями, тысячами и даже миллионами других геймеров. Объем контента зависит от того, насколько далеко игрок продвинулся в сценарии игры, и его предпочтений.

Такая массовая однопользовательская игра, как Spore, предполагает, что эпический контекст в сочетании с созданным коллективными усилиями продуктом, сложной платформой для обмена контентом могут создать условия для того, что мы могли бы назвать асинхронным сотрудничеством. Оно не отличается активным взаимодействием, но все равно продолжает давать уникальные результаты. В настоящий момент игроки Spore более чем из тридцати стран создали и совместно использовали более 144 миллионов объектов экосистемы — от существ до сооружений и звездных кораблей для межгалактических путешествий.

**КОНЕЧНО**, навыки сотрудничества получают все большее распространение в мире, в том числе и в среде негеймеров. В эпоху массовой интернет-грамотности и мобильных технологий, быстро распространяющегося Web 2.0 и краудсорсинга люди во всех уголках земли постоянно находятся на связи и совершенствуют свое умение кооперироваться, координировать действия и творить что-то новое во многих областях. С этой точки зрения геймеры — всего лишь часть широкой социальной и технологической тенденции тесного сотрудничества.

Шлифуя навыки кооперации, геймеры получают море *удовольствия*, они проводят вместе гораздо больше времени, чем все остальные, применяя их на практике. Ежедневно и еженочно сотни миллионов незнакомых людей со всего мира собираются вместе и тестируют прототипы программы, а также новые способы взаимодействия. Чем дольше они играют друг с другом и чем ближе подходят к десяти тысячам часов практики, тем безудержнее становится их оптимизм относительно перспектив совместной деятельности, и тогда они требуют для решения еще более сложных задач. А поскольку аппетиты геймеров к расширению масштаба сотрудничества растут, это стимулирует игровую индустрию разрабатывать программное обеспечение и игровые платформы, ориентированные на сотрудничество как основной механизм геймплея.

В результате неизменного фокуса игровой индустрии на разработке инновационных путей взаимодействия, координации и совместного творчества многие онлайн-геймеры приобретают новые навыки сотрудничества, которые они и негеймеры могут применить в реальном мире или неигровой среде. Эти геймеры находятся на передовых рубежах испытания и совершенствования методов самоорганизации, повышения индивидуальных способностей друг друга и достижения всеобщего блага. И мы имеем еще одно решение для исправления реальности.

### **Решение 13: 10 тысяч часов сотрудничества**

По сравнению с игрой реальность разделена и дезорганизована. Игры помогают предпринимать согласованные действия, поэтому со временем мы осваиваем супернавык — умение сотрудничать.

Что я подразумеваю под *супернавыком*? В нашем случае супернавык не означает появления каких-либо новых навыков. Это означает, что он значительно превосходит любые имевшиеся ранее навыки, благодаря чему наши представления о границах человеческих возможностей существенно расширяются. Супернавык включает нечто такое, что формируется вне традиционной модели обучения и приобретения навыков. Обычно мы рассматриваем практику как способ продвижения от нулевого к базовому уровню компетенции, а затем, если продолжаем практиковать, к профессионализму и мастерству. Но мастерство подразумевает некий конечный уровень компетенции, которого вы в принципе можете достигнуть. Значит ли это, что

дальнейшее совершенствование невозможно? Термин «супернавык» напоминает о том, что мы стоим на пороге появления нового вида навыка, которым пока еще никто и никогда не владел. И пока никто не знает, насколько расширятся возможности человека с его помощью.

Что представляют собой эти новые навыки и способности? В исследовании для Института будущего я разработала модель взаимодействия людей, обладающих супернавыками сотрудничества. Она включает три вида ключевых умений и способностей.

Люди с уникальной способностью к сотрудничеству обычно предельно экстравертны и коммуникабельны в интернет-среде, даже если в личном общении, напротив, интровертны и застенчивы. Их отличает то, что я называю **высоким пинг-коэффициентом** — RQ (ping quotient). (На техническом языке пинг — это инструмент компьютерной сети — программа, отправляющий краткое сообщение от одного компьютера к другому, чтобы определить, находится ли он в пределах досягаемости и активном состоянии. Если да, то в ответ придет сообщение «понг», и так между двумя компьютерами установится активная линия коммуникации.) Обладающие уникальным навыком сотрудничества люди не испытывают трудностей с рассылкой пинг-сигналов, то есть с установлением контакта электронным способом, с тем, чтобы попросить партнеров о помощи или участии. Они также склонны активно откликаться на аналогичные приглашения от других. Поэтому высокий RQ представляет собой форму общественного капитала.

Конечно, при этом нужно понимать, кому и когда можно пинговать, а кому и когда — не стоит. (В противном случае вы рискуете превратиться в спамера.) Вот почему владельцы супернавыка сотрудничества вырабатывают в себе нечто вроде внутреннего **радара сотрудничества**, или шестого чувства, позволяющего интуитивно определять, кто из виртуальных партнеров согласится участвовать в конкретной миссии или проекте. Это шестое чувство возникает только у тех, кто сумел создать широкую сеть контактов и хотя бы краем уха прислушивался к тому, чем интересуются и где находятся ее члены, а также каковы их сильные и слабые стороны. И это не только внутреннее чувство: радар сотрудничества опирается на «внешнюю информационную систему», включающую переписку в Twitter, дискуссионный форум Xbox 360 или систему поиска волонтеров Groundcrew. Чем мощнее радар сотрудничества, тем быстрее вам удастся мобилизовать подходящих людей для реализации конкретной цели.

Наконец, обладатели исключительного навыка сотрудничества пользуются супернавыком под названием **адаптивность к неожиданностям**. Это способность добиваться успеха даже в хаотичной партнерской среде. Чем больше распределенных усилий прилагается в некоторой среде, тем больше в ней хаоса и непредсказуемости. Мы знаем это из физики и теории систем: крупнее не значит больше, это значит — иначе устроено. Это и есть *принцип эмерджентности*. Невозможно предсказать, что произойдет в случае дальнейшего укрупнения системы, пока этого не случится. Но в любом случае последствия будут гораздо сложнее, чем вы ожидали. Конечно, с повышением сложности возрастает и хаотичность системы. Люди с выдающимися способностями к сотрудничеству приспособляемы и комфортно чувствуют себя в сложных, хаотичных системах. Их не смущает беспорядочность или неопределенность. Они просто погружаются в работу, но не упускают из виду глобальную перспективу, а не спотыкаются о каждую деталь. Их отличает большая выносливость в плане обработки информации и умение отделять зерна от плевел. Они практикуют мониторинг возможностей: всегда открыты и готовы к появлению новых шансов и удивительных сюрпризов — особенно когда масштаб резко увеличивается. Они легко отказываются от реализации ранее поставленных целей или откладывают ее, если на горизонте появляются более достижимые или эпические цели. Они постоянно стараются держать в поле зрения целую картину — поиск способов расширения сотрудничества в новых сообществах, на более длительное время, ради достижения более глобальных целей. Эти три компетенции по выработке новых навыков я считаю наиболее важными качествами людей с выдающимися способностями к сотрудничеству. В совокупности эти качества позволяют нам обнаруживать и мобилизовывать индивидуальные навыки и опыт для выполнения большого открытого проекта.

Супернавыки пока еще не распространены широко. Они присущи в основном геймерам, которые в течение последнего десятилетия постоянно играли в игры, требующие максимально тесного сотрудничества, коллективного разума и совместных действий. Но, очевидно, эти супернавыки весьма полезны и вне игровой среды. Их можно эффективно применить во многих

реальных ситуациях: при сборе и анализе данных, оценке рисков, в общественных мероприятиях, научных исследованиях, разработке инновационных продуктов и услуг, государственном управлении — и это только некоторые из них.

Действительно, если супернавыки получают достаточно широкое распространение, нетрудно представить себе будущее, в котором гораздо больше людей примут участие в решении глобальных проблем, таких как борьба с бедностью, предотвращение катастрофического изменения климата, борьба с терроризмом, оздоровление населения. Но прежде чем представится случай использовать их для решения реальных проблем, нам придется добиться более широкого распространения их в обществе. Сотрудничество наиболее эффективно в случае объединения разных специалистов. Мы должны научить умению взаимодействовать как можно больше людей — особенно молодежь, ведь за ними будущее.

Среди коммерческих проектов по разработке игр меня всегда привлекают те, которые могут служить обучающей средой для приобретения супернавыков сотрудничества. Я считаю их своего рода глобальными обучающими сотрудничеству лабораториями, или кооператориями, то есть онлайн-платформами для молодых людей из разных уголков мира, позволяющими собираться вместе, кооперироваться, координировать усилия и сообща творить в эпических масштабах.

Чтобы понять, как действуют люди с выдающимися способностями к сотрудничеству, лучше всего понаблюдать за ними в условиях реального кооператориума. Поэтому давайте пристальнее рассмотрим проект The Lost Ring — игру в альтернативной реальности, которую я разработала для летних Олимпийских игр 2008 года в Пекине.

### **The Lost Ring — кооператориум для практикующих новые супернавыки**

«Олимпийские игры разрушены не меньше, чем наша реальность», — вот о чем я подумала летом 2007 года, когда меня попросили разработать игру в альтернативной реальности для летних Олимпийских игр 2008 года в Пекине. По-моему, для 99,99 процента населения земли Олимпиада сегодня не более чем зрелище, компенсирующее недостаток острых ощущений. Реальной сопричастности люди не испытывают. Нет и активной вовлеченности. Мы смотрим игры по телевизору, но не принимаем в них участия. Однако по изначальному плану все должно было быть иначе. В конце концов, миссия Олимпийских игр — объединить землян посредством спорта. Кроме того, эти игры призваны формировать мировое сообщество. Однако даже самые преданные фанаты олимпийского движения не контактируют во время игр. Мы не присутствуем в Олимпийской деревне, где собирается вся спортивная элита, а сидим дома и смотрим игры по телевизору. Каким образом мы собираемся объединить мир, если 99,99 процента населения не принимают в играх реального участия?

Все это меня не беспокоило бы, если бы я не верила в миссию Олимпиады. Современные Олимпийские игры — самый известный и надежный способ использовать игру в качестве платформы для выработки общей позиции, взаимного уважения и формирования глобального сообщества. Лучшего контекста для построения масштабного кооператориума не найти.

Впрочем, вопрос задел меня: можно ли распространить традицию объединять мир на период соревнований не только на атлетов, но и на *геймеров*? Если да, то это станет идеальной возможностью дать подрастающему поколению виртуозных геймеров шанс продемонстрировать свои уникальные таланты миру. Как и сильнейшие атлеты мира, лучшие геймеры могли бы показать нам невиданные ранее формы и методы сотрудничества. Они могли бы вдохновить нас на усовершенствование навыков сотрудничества.

Итак, поскольку за год до Олимпийских игр в Пекине уже чувствовался ажиотаж, я приняла приглашение от их глобального спонсора, компании McDonald's, и Международного олимпийского комитета подключиться к работе ведущего творческого агентства в области цифровых технологий AKQA, находящегося в Сан-Франциско. Нашей общей задачей была разработка онлайн-игры, позволяющей молодежи всего мира сотрудничать в рамках столь же вдохновляющего и амбициозного проекта, как Олимпийские игры. Мы посвятили достижению этой цели целый год, работая с творческой командой разработчиков из более чем пятидесяти человек, чтобы помочь геймерам превратить летние Олимпийские игры 2008 года в игру, в которой *они* могли бы участвовать, приложив к этому совместные усилия.

Это и есть история игры The Lost Ring, воссоздавшей реальность Олимпийских игр в игровой форме.

Большинство тех, кто слушает сейчас этот подкаст, не поверят в историю, которую я собираюсь вам рассказать. Разве возможно, спросите вы, чтобы величайшее спортивное состязание всех времен и народов оказалось забыто почти на два тысячелетия? Меня зовут Эли Хант, и я расскажу вам легенду о забытых играх Олимпии (The Lost Sport of Olympia) (из серии подкастов Secrets of the Ancient Games, размещенных в интернете 24 февраля 2008 года).

Древние греки запретили это, но все равно мы сыграем (из приглашения на тренировочную сессию к игре Lost Sport of Olympia, проводившуюся 15 апреля 2008 года в Сан-Франциско)!

Вымышленный персонаж по имени Эли Хант запустил 24 февраля 2008 года вполне реальную серию подкастов под названием Secrets of the Ancient Games (Секреты Древних Игр), которую спонсировал и продвигал Международный олимпийский комитет на домашней странице своего весьма популярного сайта с тегом «раскройте олимпийские тайны и узнайте больше об истории первых игр!». Посетители сайта выяснили, что серия подкастов посвящалась так называемому Lost Sport of Olympia — игре, в которую играли с завязанными глазами; по мнению археолога-любителя Ханта, эту игру таинственным образом исключили из программы Олимпийских игр, постаравшись впоследствии уничтожить все следы ее существования.

Возможно, история о потерянном виде спорта всего лишь красивая городская легенда? Чтобы доказать обратное, Хант представил три убедительных артефакта: осколок древнегреческого блюда с изображением обнаженных бегунов с повязками на глазах; полуразрушенную каменную плиту, датируемую 530 годом до нашей эры с написанными на ней инструкциями для олимпийского вида спорта, требовавшего редкой комбинации спортивных талантов — «веры, выносливости, воображения и способности ориентироваться в пространстве»; мемориальную доску 2100-летней давности в честь древнегреческого олимпийского чемпиона Деметроса, чье имя археологи не встречали ни на одном другом артефакте, относящемся к истории олимпийского движения. Таинственности добавляет и тот факт, что на мемориальной доске неизвестный победитель был назван олимпийским чемпионом в *la paigna megas* — главном виде спорта.

Если игра с завязанными глазами действительно существовала и была важнейшим событием древних Олимпийских игр, почему историки никогда о ней не слышали? Хант оставлял читателей наедине с целым рядом вопросов.

Существовал ли когда-либо этот потерянный спорт? Если да, то каковы его правила? И почему его считали главным видом спорта на Олимпийских играх? Если он действительно существовал, остается только предположить, что древние греки сами сговорились скрыть это. Но зачем? Даже после проведенного исследования мне трудно привыкнуть к мысли, что все наши знания о древних Олимпийских играх могут оказаться ошибочными. Но если я прав и греки скрыли правду, должны быть какие-то другие указания на это, по крайней мере для тех, кто умеет более пристально смотреть на вещи...

В течение двадцати четырех часов сообщество онлайн-геймеров и блогеров заинтересовалось тайной утраченного спорта и приняло вызов Ханта. Но это случилось не потому, что все поверили в приведенные им доказательства, — просто игра обещала быть интересной. Хант дал названия своим подкастам на семи языках — английском, французском, немецком, испанском, португальском, японском и китайском, — чтобы показать, что они предназначены для геймеров всего мира. Используя различные инструменты перевода, чтобы свободно общаться друг с другом, геймеры создали дискуссионный форум, организовали при нем чат, составили вики-словарь и начали писать Ханту письма с просьбами обнародовать дополнительную информацию. Они были полны решимости раскрыть тайну Lost Sport of Olympia.

Следуя инструкциям Ханта, геймеры переходили на другие блоги и сайты, сформировавшие обширную сеть реальной исторической информации и городских легенд, а затем и в реальный мир, где через шесть быстро пролетевших недель обнаружили двадцать семь реально существующих артефактов — страницы таинственного иллюстрированного текста под названием «Кодекс игры The Lost Ring». Каждая страница содержала информацию о правилах и цели забытого вида спорта. Эти страницы, датированные 1920 годом, были разбросаны по двадцати семи странам на пяти континентах. Текст написан на универсальном языке

эсперанто и, по всей видимости, он был написан и спрятан предыдущим поколением исследователей потерянного спорта, которому так и не удалось возродить эту древнюю игру.

Как им удалось найти спрятанные артефакты? Сначала они ознакомились с реально существовавшим древнегреческим навигационным ориентиром под названием «код омфала». О нем шла речь во втором подкасте Эли Ханта. Затем все вместе работали над составлением вики-словаря, чтобы перевести систему из двадцати семи знаков омфала в современную систему GPS-координат. А потом обратились за помощью к членам своих социальных сетей, которые, в свою очередь, обратились к своим социальным сетям, чтобы привлечь людей, готовых заняться восстановлением системы координат в отдаленных, реально существующих местах — начиная с книжного магазина в Йоханнесбурге и заканчивая хостелом в Рио-де-Жанейро или художественной галереей в Бангалоре. По мере восстановления страниц «Кодекса» геймеры вызвались перевести их с эсперанто на восемь языков — семь первоначально включенных в игру плюс голландский, поскольку значительное сообщество игроков сформировалось именно в Нидерландах. Таким образом, геймеры сумели создать новое, полное, общедоступное описание потерянного спорта Олимпии.

Из переведенного «Кодекса», помимо всего прочего, следовало, что официально древняя игра называлась «Человеческий лабиринт», а сокращенно — The Lost Ring. По крупицам геймеры восстанавливали ее правила и ход. Это был командный вид спорта: шестнадцать участников, среди которых один бегун с завязанными глазами, остальные играли роль «живой стены». Они своими телами формировали коридор высотой в человеческий рост, выстраиваясь в линию в форме знаменитого Критского лабиринта. Ничего не видящий бегун пытался как можно быстрее пробежать от центра лабиринта к выходу, а остальные участники жужжанием помогали ему найти дорогу. Размеры лабиринта были таковы, что у команд никогда не хватало участников для заполнения всей стены, и им приходилось постоянно перебегать на следующие участки на пути бегуна, чтобы успеть раньше, чем он до них добежит. Задачей команды было обеспечить своему бегуну максимально быстрый выход из лабиринта.

Итак, что сделали геймеры после того, как раскрыли тайну древнего олимпийского вида спорта? То же, что сделал бы каждый настоящий геймер: стали в нее играть. Более того, они вернули к жизни древний спорт как раз вовремя — к открытию реальных летних Олимпийских игр 2008 года. Команды формировались по всему миру: в Сингапуре, Токио, Бангкоке и Шанхае; Лондоне, Париже, Цюрихе и Вене; Сан-Франциско, Портленде, Нью-Йорке и Далласе; в Буэнос-Айресе и Сан-Паоло; в Йоханнесбурге и Кейптауне; в Сиднее, Мельбурне и Веллингтоне. Каждые выходные в течение нескольких месяцев геймеры собирались в разных городах, чтобы возродить древний вид спорта Олимпии и провести бега в лабиринте. Они загрузили на YouTube сотни обучающих видеоклипов и добавили тысячи фотографий с тренировок в Flickr, чтобы продемонстрировать, насколько успешно им удастся обучать игре других и обмениваться стратегиями с другими игроками в The Lost Ring.

По мере повышения сыгранности в командах и применения все более сложных стратегий результат достигался все быстрее и быстрее. Вскоре чуть ли не каждый уик-энд где-нибудь в мире устанавливался очередной мировой рекорд: на этой неделе в Вене, на следующей в Нью-Йорке, а потом в Шанхае. Олимпийский чемпион по бегу из США Эдвин Мозес вызвался инструктировать спортсменов, занимающихся «потерянным спортом» онлайн, он еженедельно рассылал им рекомендации по электронной почте и консультировал в онлайн-чатах. Фанаты этого вида спорта стимулировали друг друга к улучшению результатов: если на момент начала тренировок среднее время прохождения лабиринта составляло 3 минуты и 30 секунд, то к концу лета оно сократилось до 59 секунд, а мировой рекорд составил 38 секунд.

В день закрытия летних Олимпийских игр 2008 года, через шесть месяцев после того, как Эли Хант выложил в интернет первый подкаст, сто лучших в мире геймеров решили применить накопленные знания и опыт на практике. Шесть лучших в мире команд бегунов по лабиринтам собрались в Пекине, Сан-Франциско, Сальвадоре, Лондоне, Токио и Веллингтоне, чтобы провести организованный собственными силами мировой чемпионат. Пока на настоящих Олимпийских играх разыгрывались последние комплекты медалей, геймеры-спортсмены боролись за почетное золото (которое досталось команде из Токио), серебро (Сан-Франциско) и бронзу (Веллингтон) в «потерянном спорте».

Это лишь некоторые моменты истории о The Lost Ring — игре в альтернативной реальности, для разработки которой потребовался целый год, и еще шесть месяцев — для освоения на практике. В итоге сформировалось игровое сообщество, состоящее из граждан более чем ста стран на шести континентах: 28 процентов — из Северной Америки, 25 процентов — из Европы, 18 процентов — из Азиатско-Тихоокеанского региона, 13 процентов — из Латинской Америки, 9 процентов — из Океании плюс небольшие группы в Дубае, Израиле и Южной Африке. Общее количество участников превысило 250 тысяч человек, а самая активная группа, занимающаяся решением проблем, переводом, социальным инжинирингом, исследованиями и непосредственно участвующая в соревнованиях, насчитывала около 10 тысяч человек. Примерно столько же спортсменов участвовало в официальных летних Олимпийских играх 2008 года. Все вместе эти олимпийцы из альтернативной реальности сочинили новую историю олимпийских игр для интернет-аудитории численностью свыше 2,9 миллиона человек<sup>7</sup>.

**ДЛЯ MCDONALD'S И AKQA** игра The Lost Ring стала новым видом инновационного маркетинга. Вместо размещения на телевидении традиционных рекламных роликов в поддержку олимпийского движения они создали игровое сообщество, позволяющее геймерам глубоко погрузиться в олимпийскую атмосферу. Международный олимпийский комитет увидел в этом шанс положить начало новой традиции, более актуальной для поколения геймеров.

Для меня игра была возможностью сформировать глобальную сеть сотрудничества. Именно поэтому каждый элемент The Lost Ring разрабатывался таким образом, чтобы побуждать геймеров к интенсивному взаимодействию, координации усилий и совместному творчеству. В целях стимулирования глобального сотрудничества мы использовали стратегию интенсивного распространения игрового контента на разных языках в региональных интернет-сообществах и обширных регионах мира, чтобы ни одна отдельно взятая страна, не говоря уже об игре, не могла играть автономно.

Основные игровые ключи были спрятаны на региональных сайтах и в социальных сетях — например, популярной в Аргентине социальной сети Hi5, на сайте обмена видеофайлами brooms, популярном в Китае, и популярном сообществе блогеров Франции Skyrock. И конечно же, реальные игровые артефакты находились практически во всех уголках мира. Ни один из ключей или артефактов не был лишним, каждый добавлял важные сведения к истории потерянного спорта. Таким образом, геймерам приходилось действовать сообща, чтобы собрать все ключи и артефакты, а также перевести их для иноязычных участников. Для этого требовалось значительно расширить горизонты сотрудничества, прокладывая путь сквозь несколько уровней обширных социальных сетей, чтобы найти людей, способных добраться в нужное место в нужное время или перевести информацию с одного языка на другой. Ведь благодаря этому кто-то получал возможность сделать следующий шаг на пути к общей цели.

Мы также внедрили стратегию повествования, которую геймеры называют «беспорядочной историей»<sup>8</sup>. Вместо того чтобы представлять участникам единственный вариант игровой истории, мы разбили его на тысячу частей подобно пазлу, а потом разбросали их по самым разным медиаплатформам: подкастам и блогам, видеоклипам и фотографиям, электронным письмам, постам в Twitter и даже мгновенным сообщениям от персонажей игры. Такая хаотичная форма повествования заставляет участников восстанавливать общую логику развития событий с помощью навыков коллективного разума и платформ для совместного творчества. До тех пор пока участники не сложат все фрагменты, истории нет, есть просто набор отдельных отрывков — исходный материал для полноценной игровой истории. От геймеров зависит, захотят ли они воссоздать всю ее целиком, что обычно делается в форме вики-энциклопедии, представляющей «официальную» игровую историю.

В случае с The Lost Ring геймеры собрали все отрывки игровой истории и преодолели «трудности перевода». В итоге появилась вики-энциклопедия Find the Lost Ring. К окончанию игры она состояла из около 730 аудио-, видео- и графических файлов, а также 943 статей — и все это было делом рук самих геймеров. Созданные пользователями страницы сайта включали хронологическую таблицу, подробные описания каждого крупного открытия и события за все шесть месяцев игры, а также «Кодекс» — собрание сканированных с высоким разрешением изображений двадцати семи страниц текста, найденных в разных уголках мира вместе с переводом на девять дополнительных языков. Пользователи добавили веб-страницы с отчетами о

тренировках в лабиринте, где приводились лучшие достижения игроков, видеозаписи и другие детали наиболее выдающихся спортивных мероприятий.

Конечно, помимо беспорядочного повествования, «потерянный спорт» сам по себе предполагал тесное сотрудничество. Правила игры отражали командный дух: они гарантировали, что участники будут тренироваться в составе местных команд ради улучшения общего результата, а не ради личных достижений отдельных игроков. Команды, достигшие сыгранности, приобретают навыки синхронного движения, которые могут помочь им войти в состояние потока, как в групповых танцах. И как во всех моих играх живого действия, в этой предусмотрен вызывающий выброс адреналина контакт: игроки, формирующие «стену», берутся за руки или кладут их друг другу на плечи, чтобы укрепить связывающие их узы сотрудничества. Вместе создавая человеческий лабиринт, они вместе же переживают наиболее яркий всплеск эмоций.

Помимо спортивных правил, существует еще нечто, действительно требующее активного сотрудничества и координации действий, а именно тот простой факт, что никто и никогда ранее не играл в игру с человеческим лабиринтом. Никто не знал ее правил и не умел в нее играть. Участники осваивали игру вместе. Они должны были вместе работать в сети, чтобы выявить все тонкости игры, научить друг друга наиболее эффективным приемам и обнародовать секреты игры онлайн, чтобы о них стало известно как можно большему числу людей. Игроки стали планировать обучающие сессии так, чтобы охватить максимальное число часовых поясов, жители которых могли бы принять в них участие в нормальное время бодрствования. Они спонтанно решили организовать стрим своих тренировок онлайн через сети мобильных операторов, чтобы команды из других городов могли их смотреть и учиться. Это был уникальный случай координации действий.

Наконец, массовое сотрудничество работает только тогда, когда каждая частичка этой «массы» способна внести полезный вклад в общее дело. Каждому нужно дать шанс проявить себя в том, в чем он особенно силен: кто он и что умеет делать лучше других. Поскольку я разрабатывала *The Lost Ring* как коллективную игру, одной из первоочередных целей было внедрение системы, помогающей игрокам выявлять их сильные стороны, чтобы они могли определить, где их вклад будет наиболее полезен и эффективен. Вот почему одна из основных страниц в «Кодексе» игры содержит легенду о шести давних достоинствах, каждое из которых названо в честь древнегреческой добродетели и четко описывает особый способ внесения своей лепты в копилку команды.

1. *Sofia (мудрость)*. Я привношу мудрость, креативность и разум в реализацию нашей миссии. Я принадлежу к искателям знаний.
2. *Thumos (сила)*. Я привношу энергию, мужество и решимость в реализацию нашей миссии. Я из породы искателей приключений.
3. *Chariton (человечность)*. Я привношу сердечность, человечность и очарование в нашу миссию. Я устанавливаю контакты между людьми.
4. *Dikaosune (лидерство)*. Я привношу лидерство, направление и фокус в реализацию нашей миссии. Я из числа лидеров.
5. *Sophrosune (благоразумие)*. Я привношу уравновешенность, самоконтроль и восприимчивость в реализацию нашей миссии. Я из числа наставников.
6. *Mythopoeia (воображение)*. Я привношу оптимизм, видение и артистичность в реализацию нашей миссии. Я принадлежу к искателям истины.

«Кодекс» включал тест из двенадцати вопросов для выявления вашей первой и второй по значимости добродетели. Игрокам предлагалось выбрать из наборов утверждений то, что характеризовало их лучше всего. Например:

- Я нестандартно мыслю.
- Я предпочитаю вести жизнь искателя приключений.

- Мне нравится помогать другим.

А также:

- Я люблю брать на себя ответственность.
- Я честный и прямой человек.
- Я всегда замечая красоту вокруг себя.

(Выбор одного из утверждений говорит о том, что вы обладаете, соответственно, *sofia*, *thumos*, *chariton*, *dikaiosune*, *sophrosune* и *mythopoeia*.)

Хотя в игре шесть добродетелей позиционируются как продукт древнегреческой системы представлений о мире, на самом деле я позаимствовала их из огромной коллекции исследований в области позитивной психологии. В 2004 году ученые Мартин Селигман и Кристофер Петерсон опубликовали книгу *Character Strengths and Virtues* («Сильные черты и добродетели»), в которой представлена классификация двадцати четырех положительных человеческих качеств, поделенных на шесть групп. Первая — **мудрость и знания** — включает добродетели, связанные с познанием, то есть приобретением и применением знаний. Вторая — **мужество**, то есть эмоциональные добродетели, связанные с проявлением воли ради достижения поставленных целей. Третья — **человечность**, межличностные отношения, предполагающие умение устанавливать контакты и налаживать дружеские связи. Четвертая — **справедливость**, или гражданские добродетели, лежащие в основе нормальной общественной жизни. Пятая — **умеренность**, или способность воздерживаться от излишеств. Шестая — **трансцендентность**, то есть умение ценить красоту, чувство признательности, милосердие, вера, надежда, чувство юмора и увлеченность<sup>9</sup>.

Вместе с сотрудниками Института по проблемам характера «Ценности в действии» (Values in Action [VIA] Institute on Character) Селигман и Петерсон разработали анкету из 240 вопросов для измерения позитивных эмоциональных черт характера, способствующих процветанию и успеху в жизни их обладателя<sup>10</sup>. Цель анкеты — «помочь людям максимально полно реализовать свой потенциал», и она считается наиболее научно обоснованным тестом для определения свойств личности. Тем не менее множество людей никогда о ней не слышали, не то что заполняли.

Я бы хотела, чтобы геймеры имели возможность выявить свои ключевые добродетели как члены сообщества The Lost Ring, поскольку, на мой взгляд, эта анкета, построенная на принципах позитивной психологии, может существенно повлиять на их самооценку при принятии решения о подключении к любому масштабному проекту. Поэтому я составила нашу анкету по древнегреческим добродетелям как сокращенный вариант официальной анкеты Института VIA. В ней двенадцать вопросов, посвященных теме Олимпийских игр. Ее научные обоснования не столь солидны и не касаются каждой из двадцати четырех добродетелей. Я выделила лишь шесть основных категорий. Но, с моей точки зрения, эта анкета могла бы служить благородной цели — помочь геймерам выявить свои сильные стороны в деле организации сотрудничества и научиться использовать их в игре The Lost Ring.

После прохождения теста на наличие древнегреческих добродетелей и выявления своих сильных сторон геймеры получали право размещать на своих страничках в социальных сетях специальные объявления (беджики), например «Я *Sofia*», с пояснением, что это означает. Беджики побуждали остальных игроков отслеживать добродетели других людей, то есть создавать собственный радар для поиска будущих партнеров. Эли Хант и прочие игровые персонажи предлагали геймерам миссии исходя из их сильных сторон: скажем, интеллектуальным геймерам класса *sofia* поручали исследовать малоизвестные факты из истории других видов спорта, которые и правда исключались из программы Олимпийских игр в древности. Авантюрных игроков класса *thumos* направляли на поиск реальных артефактов в реальном мире, а общительных и дружелюбных *chariton* просили организовать и координировать очередную игру, а также найти способы расширить сообщество The Lost Ring. Даже «потерянный спорт» предлагал игрокам разных классов роли в зависимости от их сильных сторон.



- *Sofia*. Вы лучшие инженеры. Изучите планы лабиринтов — и приходите пораньше, чтобы спроектировать и построить лабиринт.
- *Thumos*. Вы самые быстрые бегуны. Надевайте на глаза повязку и стремитесь к победе!
- *Chariton*. Вы лучшие тренеры. Воодушевляйте свою команду и деморализуйте соперников!
- *Dikaiosune*. Из вас выходят лучшие капитаны. Объедините свою команду и направьте ее к цели. Координируйте усилия атлетов и «стены», добивайтесь слаженных действий.
- *Sophrosune*. Вы даете сообществу лучших судей. Убедитесь, что все участники следуют правилам, фиксируйте лучшие результаты команд.
- *Mythopoeia*. Вы лучшие рассказчики. Снимайте видеоклипы и фильмы о соревнованиях. Распространяйте новости о лучших результатах команд из других городов и держите вашу команду в курсе достижений атлетов по всему миру.

Для геймеров, старающихся привлечь как можно больше атлетов к соревнованиям в «потерянном виде спорта», заинтересовать желающих играть, но не следящих за сюжетом игры онлайн, анкетирование и распределение игровых функций — ценный ресурс. Это помогает опытным игрокам предлагать потенциальным участникам наиболее подходящие способы немедленно внести свой вклад в общее дело. Анкетирование позволяет направлять новых участников игры туда, где они имеют шанс добиться наибольшего успеха и испытать глубокое внутреннее удовлетворение. К тому же это внушает уверенность в том, что ни один потенциальный игрок не останется без подходящего задания.

Как неоднократно подчеркивали Селигман и Петерсон, находя применение своим сильным сторонам в коллективе, мы становимся счастливее. Лучшее доказательство этого я получила, наблюдая за игроками *The Lost Ring*, с увлечением примерявшими на себя древнегреческие добродетели как онлайн, так и в живом общении при возрождении «потерянного спорта».

Когда мы впервые запустили игру *The Lost Ring*, то понятия не имели, куда это нас приведет. Мы дали геймерам исходные материалы для самостоятельной организации взаимодействия — серии занимательных легенд и таинственных рукописей со сведениями о потерянном олимпийском виде спорта для его возрождения. Но захотят ли они это делать? И, если да, как именно?

Мы были уверены, что сможем сформировать глобальное сообщество благодаря нашим беспорядочным многоязычным историям. Только вот захочет ли сообщество возрождать забытый вид спорта? Найдут ли они способы добиться в нем не просто хороших, а достойных Олимпийских игр результатов? В ходе разработки игры мы тренировались играть в нее всего несколько раз, в основном с творческой командой проекта. Однако это получалось у нас плохо, так как мы слишком медленно проходили лабиринт. Поэтому мы даже представить не могли, что игроки добьются таких выдающихся достижений, пока они не доказали это на деле. Этот вид спорта в действительности никогда не существовал и никогда бы не появился, если бы не объединенные усилия глобальной команды геймеров.

Золотой призер Олимпийских игр Эдвин Мозес, многократный рекордсмен на дистанции 400 метров с барьерами, провел немало времени с нашей творческой командой за просмотром записей тренировок наших лучших атлетов с каждого континента. На него произвели глубокое впечатление достижения команд, поэтому он записал видеообращения для каждой из них. Затем Мозес ответил на вопросы игроков в ходе онлайн-трансляции в режиме реального времени и дал им несколько рекомендаций по подготовке к спортивному событию высокого уровня. В заключение он встретил вместе с нами рассвет на Великой Китайской стене, одном из официальных символов Олимпийских игр, и лично провел тренировку с нашей пекинской командой, подготовив ее к состязаниям. Задумывая соревнования по бегу в лабиринте, мы даже не предполагали, что нашим атлетам удастся довести их до совершенства и впечатлить настоящего олимпийского чемпиона. Но нам это удалось — благодаря сотрудничеству игроков.

В итоге наши игроки совместно добились двух выдающихся результатов: восстановления полной, подробной истории древнего «потерянного спорта» и его возрождения в наше время в вики-энциклопедии Find the Lost Ring — мультимедийного документа на 943 страницы, соавторами которого стали более тысячи ведущих игроков со всего мира, и создания сообщества спортсменов, строивших лабиринты и соревновавшихся в них так, будто они провели там всю жизнь, а не каких-то шесть месяцев. Это было чистое проявление принципа эмерджентности в действии. Оттолкнувшись от сложного, беспорядочного мира легенд Эли Ханта и рассеянных по миру секретов «Кодекса», геймеры сумели проложить четкий и понятный маршрут на основе сотрудничества, проделав колоссальную работу по созданию истории игры в альтернативной реальности и поставив этот грандиозный, вдохновляющий спектакль на шести континентах. Таким образом, на мой взгляд, ведущие игроки The Lost Ring, в частности тысяча самых активных игроков, ставших соавторами вики-энциклопедии и скоординировавших многомесячные тренировки в «потерянном спорте», — это виртуозы сотрудничества своего поколения.

Мы все рождаемся со способностью к сотрудничеству как своего рода супернавыком. Научные исследования показывают, что у нас с раннего детства есть и возможность, и желание сотрудничать, координировать свою деятельность, укреплять взаимоотношения внутри группы — словом, делать хорошую игру вместе. Но этот потенциал можно утратить, если не прилагать достаточных усилий к сотрудничеству на практике. К счастью, многие коллективные виды деятельности требуют совместных усилий.

Помимо таких глобальных игр в альтернативной реальности, как The Lost Ring, любая онлайн-игра на основе сотрудничества, с возможностью совместных действий и богатой вики-культурой предоставляет прекрасный шанс превратить сотрудничество в супернавык. А растущая доступность хороших игр в разных уголках мира позволит нам развить его еще больше. Особенно актуально это для развивающихся стран, в которых традиционно ограничен доступ к новейшим версиям онлайн-игр и игровых платформ. Сегодня разработчики игр создают игровые платформы специально с учетом технологических ограничений рынков таких стран, как Индия, Китай и Бразилия. Например, более дешевая игровая консоль Zeebo, описываемая создателями как «видеоигровая консоль для следующего миллиарда», подсоединяется к интернету через сети мобильной связи, а не широкополосный интернет. В то же время сетевые игры разрабатывались для мобильных телефонов, которые широко распространены даже в самых отдаленных деревнях континентальной Африки.

Поскольку игровая индустрия продолжает акцентироваться на сотрудничестве, коллективном разуме и кооперативном режиме игры, навыки сотрудничества будут все более востребованными в геймерской среде. Учитывая, что армия геймеров растет — вероятно, отчасти потому, что люди хотят овладеть навыками сотрудничества, — такие умения станут скорее нормой, чем исключением. Значит ли это, что потенциал навыков сотрудничества будет полностью раскрыт в течение следующего десятилетия или примерно за этот период? Одна из главных эпических целей геймеров сегодня — просто выжить в XXI веке.

В опубликованном в 2006 году бестселлере о проблемах массового сотрудничества в реальном мире Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything<sup>[34]</sup> Дон Тапскотт и Энтони Уильямс закликают: «Мы должны сотрудничать или погибнуть — сотрудничать независимо от границ, культур, сфер деятельности и компаний, причем делать это надо все более массово в один и тот же момент»<sup>11</sup>. «Сотрудничать или погибнуть» — наверное, это единственный безотлагательный призыв в наше время. Возможность сотрудничать в невиданных до сих пор масштабах отныне не просто конкурентное преимущество в деловой среде или обычной жизни. Все чаще она становится ключевым условием выживания человечества. Как заявляли авторы «Викиномики» несколько лет назад в обновленном предисловии к книге, «приложение-убийца для массового сотрудничества сможет спасти планету в буквальном смысле слова»<sup>12</sup>.

Приложение-убийца (killer application) — программа настолько ценная или желательная, что позволяет доказать ценность более крупного проекта, частью которого она является, и заставить множество людей установить ее на своем компьютере. Например, электронная почта считалась приложением-убийцей для популяризации домашнего интернета. Я всем сердцем верю, что базовую ценность развития навыков сотрудничества лучше всего доказывать на примере игр,

помогающих геймерам спасать реальный мир, например путем изменения подходов к энергопотреблению, рациону питания, формированию здорового образа жизни, самоорганизации, внедрению новых видов бизнеса и способов заботиться друг о друге и об окружающей среде.

Такие фундаментальные изменения не происходят в одночасье. Для выживания в XXI веке нам понадобится наметить долгосрочные горизонты мышления, действий и сотрудничества. Нам надо играть в игры, которые будут поддерживать приверженность этим идеям месяцы, годы и даже десятилетия. Пора начинать играть с будущим.

## Глава 14

### Спасем мир вместе

Мы живем в геологическую эпоху, которую ученые уже окрестили антропоценом — от греческих слов *anthropo* (человек) и *cene* (новый или недавний). Это эпоха изменения облика Земли в связи с активным влиянием человека, результаты деятельности которого весьма красноречивы и удручающи: рост содержания двуокси углерода в атмосфере, вырубка лесов, континентальная эрозия, подъем уровня мирового океана. Разумеется, мы не ставили цель добиться подобных изменений, но они происходят. Следовательно, пора обществу научиться бережнее относиться к нашему общему дому — Земле. Нужно поставить себе такую цель и согласовывать действия, все тщательно взвешивая.

Автор книги *Whole Earth Discipline* («Дисциплина всей Земли») Стюарт Бранд сформулировал эту мысль таким образом: «Сегодня человечество взяло на себя роль управляющего планетой... Мы стали почти богами и просто *обязаны* в совершенстве освоить божественные функции»<sup>1</sup>. Бранд известен в первую очередь как создатель *Whole Earth Catalog* («Каталог всей Земли») — контркультурного каталога «идей и инструментов для преобразования окружающей среды», который публиковался с 1968 по 1972 год. Учреждая этот каталог, Бранд писал: «Мы подобны богам и должны с успехом выполнять их функции»<sup>2</sup>. В 1996 году он стал соучредителем ассоциации *Long Now* в Сан-Франциско, занимающейся проблемами стратегического мышления и долгосрочной ответственности ради блага планеты и выживания человека как биологического вида в ближайшие десять тысяч лет и позднее. Бранд утверждает, что если мы хотим жить на планете в течение этого срока, то должны научиться воздействовать на экосистему Земли стратегически. «Мы вынуждены освоить ремесло сотворения Земли — в обоих смыслах этого слова. Ремесло как навык и ремесло как искусство. Нам придется не только научиться менять функционирование экосистемы, но и определить, как именно это правильно делать»<sup>3</sup>. И вряд ли будет легко.

«На Землю воздействуют силы астрономического масштаба и невообразимой сложности, — пишет Бранд. — Мы сталкиваемся с проблемами и решениями, которые формировались в течение нескольких десятилетий и затронули несколько поколений. Принятие необходимых мер потребует от нас осторожности и терпения — долговременного приложения усилий на протяжении жизни нескольких поколений. Только так можно установить связь между длительными задержками и периодами опережения в биологической, социальной и климатической динамике»<sup>4</sup>.

К счастью для всех нас, геймеры имеют преимущество в реализации этой миссии. Они уже много лет оттачивают ремесло сотворения планет. Существует целый жанр компьютерных игр, так называемый «симулятор бога», в котором игрок управляет мирами и нациями, определяет ход событий на планете со всеми его драматическими поворотами в течение веков, а то и дольше. Как мы уже видели, игра Уилла Райта *The Sims* дает геймерам божественную власть над повседневной жизнью отдельного человека. Игра *Civilization* Сида Мейера предлагает управлять цивилизациями — например, ацтеками, римлянами, американцами, зулусами — с начала бронзового века, шесть тысяч лет назад, и до космической эры, примерно до 2100 года. *A Black & White* Питера Молинекса приглашает геймеров формировать полный биом отдаленного острова, порождая у островитян либо радостное поклонение создателю, либо трепетное послушание путем чередования различных комбинаций проявления добрых и злых сверхъестественных сил.

Всем этим «симуляторам бога» свойственна одна общая черта: они побуждают геймеров развивать в себе три критически важных для создания и развития планет навыка: дальновидность, системное мышление и инновационное экспериментирование.

**Дальновидность** означает работу на перспективу более отдаленную, чем та, с какой мы сталкиваемся в повседневной жизни. Геймеры должны учитывать последствия всех своих действий в очень отдаленной перспективе — на протяжении человеческой жизни или возникновения и гибели отдельно взятой цивилизации, а возможно, и всей истории человечества.

**Системное мышление** — это взгляд на мир как на сложную сеть взаимосвязанных, взаимозависимых частей. Системно мыслящий человек должен учиться предвидеть, как изменения одной составляющей экосистемы скажутся на остальных ее компонентах; последствия нередко бывают неожиданными и отдаленными во времени.

**Инновационное экспериментирование** — это умение разрабатывать и тестировать различные стратегии и решения в целях поиска лучшего варианта продолжения игры. Если вы успешно протестировали стратегию, можете масштабировать свои усилия и произвести более серьезные изменения. Приверженцы «симуляторов бога» стремятся расширить и закрепить успех, поэтому не полагаются только на один заранее разработанный план. Вместо этого они тщательно перепроверяют свои действия в системе, пока не обнаружат стратегию, гарантированно максимизирующую шансы на успех.

В совокупности эти три навыка представляют собой виды усилий, необходимость которых Бранд отмечает в книге *Whole Earth Discipline* («Дисциплина всей Земли»). «Вместо того чтобы жить одним днем, живи одним столетием<sup>5</sup>, — пишет Бранд, а затем добавляет: — Воздействие должно быть легким и осторожным, приводящим к изменениям в правильном направлении. Если мы делаем правильные шаги в нужное время, то все будет хорошо»<sup>6</sup>.

**БЕЗУСЛОВНО**, мы не можем использовать коммерческие компьютерные игры как симуляторы тестовых экосистем для решения экологических проблем. Игры слишком упрощают силы, действующие в реальных сложных экосистемах, в которых мы живем. Но если поставлена задача разработать системы для вовлечения в проекты, меняющие облик мира, огромного количества людей, то в большинстве успешных «симуляторов бога» можно найти полезный опыт. В частности, мы можем перенять их способность менять взгляды геймеров на окружающий мир и собственные силы.

Возьмем, к примеру, наиболее масштабный из всех разработанных «симуляторов бога», уже упомянутую игру *Spore* Уилла Райта от компании Maxis Software. Из всех подобных игр *Spore* в наибольшей мере соответствует определению «сотворение планеты», при этом она наиболее явно ориентирована на то, чтобы заставить геймеров поверить в свою способность изменить реальный мир.

В *Spore* геймеры контролируют выведение уникального биологического вида, которое включает пять этапов эволюции: зарождение одноклеточного организма (первый этап); появление обитающих на суше существ (второй этап), которые затем объединяются в племена (третий этап), потом создают технологически развитые цивилизации (четвертый этап) и наконец выходят в космос, совершая межгалактические научные экспедиции (пятый этап). На каждом этапе геймер получает в распоряжение более сложную экосистему и решает все более сложные задачи — от манипуляций с клеточной ДНК до формирования разумного поведения своих существ; от организации разделения труда в племени до управления глобальной экономикой; от продвижения национальных интересов в торговле, военном деле, пропаганде колонизации других планет до их превращения в обитаемые экосистемы. На каждом этапе геймеры могут оставаться сколь угодно долго, разрабатывая различные стратегии совершенствования своего биологического вида и трансформации окружающей среды.

Сама игра служит удовольствием и наградой, хотя обычно она представляет собой нечто большее, чем лекарство от скуки или способ стать счастливее. Как любил повторять Райт, игра призвана пробудить в игроках творческие способности и вдохновить их на выработку некоего долговременного мировоззрения планетарного масштаба, которое может спасти и реальный мир.

Вспомните обмен мнениями между Райтом и известным астробиологом Джилл Тартер вскоре после выхода игры *Spore*, после того как научно-популярный журнал *Seed* организовал ток-шоу с их участием. Тема ток-шоу: способны ли игры вроде *Spore* подготовить молодежь к более активной роли в трансформации реального мира.

**Тартер:** Я постоянно думаю о поколении, имеющем в своем распоряжении столь многообразные возможности обучения посредством игры, благодаря чему они считают, что и реальным миром можно манипулировать с такой же легкостью, как игровым. Как вернуть их к реальности и превратить в социально ответственных представителей человечества на одной планете? <...>

Мне бы очень хотелось понять, как умение отлично играть в компьютерные игры может пригодиться в реальной жизни и помочь трансформировать наш мир? Способно ли оно выработать у игроков навыки, которые позволят успешно справиться с задачей переустройства мира.

**Райт:** Ну... если и есть какое-либо свойство человеческой природы, которое я считал бы нужным выделить, то это, пожалуй, воображение, как наиболее мощный инструмент познания. Я рассматриваю компьютерные игры как своего рода катализатор воображения геймеров, действующий так же, как автомобиль, усиливающий нашу способность передвигаться, или дом, повышающий защитные свойства нашей кожи. <...> Человеческое воображение — столь же поразительная вещь. Мы можем выстраивать модели окружающего мира, тестировать гипотетические сценарии развития событий и в некотором смысле создавать прототип функционирования мира. Я думаю, что эта способность — одно из наиболее важных свойств человечества<sup>7</sup>.

Почему Райт считает, что развитие такой природной способности человека, как воображение, особенно важно в данный момент истории? Сейчас это не что иное, как залог его выживания.

Даже название игры, *Spore*, говорит о многом. В биологии понятие «спора» объясняется так: «репродуктивная структура, адаптированная для распространения и выживания в неактивном состоянии в течение длительного периода в неблагоприятных условиях»<sup>8</sup>. Это идеальный образ для современного этапа развития человеческой расы. Мы все коллективно перешли на стадию, которая почти наверняка будет характеризоваться постоянным ухудшением условий жизни на планете, причем сделали это своими руками: нестабильный климат, экстремальные погодные условия, истощение природных ресурсов. Мы должны научиться выживать. Нам следует предложить грандиозные по замыслу решения и пропагандировать их как можно шире и активнее. Словом, мы сами должны стать как споры.

В игре содержится четкий призыв к подобным действиям, обращенный к геймерам, которые успешно преодолели все пять этапов. В *Spore* есть, по словам разработчиков игр, «главное условие выигрыша» — суперцель, представляющая собой высшее достижение в этой игре. И она заключается в развитии одноклеточного существа в успешную межгалактическую цивилизацию, бороздящую просторы космоса и в итоге добирающуюся до места назначения — сверхмассивной черной дыры в центре галактики.

Геймеры, добравшиеся до центра галактики, получают «посох жизни», с помощью которого можно преобразовывать любую планету в галактике *Spore* в полную жизни, развитую экосистему, населенную всевозможными растениями и животными, с пригодной для дыхания атмосферой, запасами продовольствия и обильными источниками воды. Неудивительно, что геймеры также называют его «материей жизни». «Посох жизни» — это быстрый способ превращения необитаемой планеты в обитаемую. В придачу к нему геймеры получают специальное послание, или миссию:

Вы преодолели огромное расстояние и множество препятствий. Ваши творческие усилия не пропали зря. Своей отвагой вы доказали, что заслуживаете перехода на следующий уровень существования и достойны его. Теперь вам дается особая сила. Да, это правда.

**СУПЕРСИЛА** — это возможность создавать и распространять жизнь, разум и взаимопонимание даже в самых отдаленных уголках космоса. Используйте ее мудро. Вам дается шанс испытать ее на отдельно взятой планете. Обратите внимание на третью планету от Sol.

Sol на латыни означает Солнце, поэтому сообщество *Spore* восприняло это послание как рекомендацию преобразовать собственную планету, Землю, которая как раз и является третьей планетой по счету от Солнца.

В конце концов, победа в *Spore* — это возвращение в реальный мир. Геймерам говорят: «Игра подготовила вас к тому, чтобы стать настоящим творцом и защитником жизни на Земле». Конечно, это не значит, что геймеры стали специалистами по геоинжинирингу, проблемам

атмосферы или экологическому планированию. Просто игра стала для них своего рода зерном творчества и общественной активности. Как сказал Райт на ток-шоу журнала Seed:

Все действительно серьезные проблемы, с которыми мы сейчас сталкиваемся, — это проблемы планетарного масштаба. Поэтому сегодня особенно ценится умение глобально мыслить в долгосрочной перспективе. Именно с этим связаны наиболее ценные свойства компьютерных игр... думаю, что это временные горизонты в пару сотен лет. Ведь большинство наших самых неприятных проблем — результат краткосрочного мышления.

Мы могли бы освободиться от оков изолированного и краткосрочного мышления благодаря играм, обращающим наше коллективное внимание в будущее и заставляющим глобально смотреть на мир.

«СИМУЛЯТОРЫ БОГА» типа Spore успешно стартовали в этом направлении. Однако продолжить движение по избранному пути нам помогут другие игры — массовые многопользовательские прогнозные игры, или, для краткости, игры-прогнозы. В них коллективный разум сочетается с моделированием планетарного масштаба. Геймеров просят переосмыслить и отыскать новые способы добычи пропитания и питьевой воды, передвижения, проектирования городов, производства всего и вся и поддержания жизнеспособности человечества. Их разрабатывали для того, чтобы сформировать разнообразные сообщества, которые смогут исследовать долгосрочные вызовы, брошенные человечеству, предлагать оригинальные решения и координировать усилия для реализации лучших идей в планетарном масштабе. Этот процесс я называю **массовым многопользовательским прогнозированием**. Прогнозные игры — отличный инструмент для привлечения к прогнозированию максимально возможного числа людей<sup>9</sup>. Все это подводит нас к последнему, четырнадцатому, решению для исправления реальности.

## Решение 14: массовое многопользовательское прогнозирование

Реальность существует в настоящем. Игры помогают нам вместе представлять и изобретать будущее.

Как работает массовое многопользовательское прогнозирование? Чтобы понять это, лучше всего начать исследование с проекта, давшего толчок развитию жанра игр-прогнозов.

### Мир без нефти: сыграйте, прежде чем в нем жить

Объявление о выпуске игры

Знаешь ли ты, что это плохо для тебя?

Когда-нибудь ты захочешь вернуть все назад.

30 апреля присоединяйся к игре «Мир без нефти» — сыграй в нее, прежде чем попасть туда.

В апреле 2007 года в мире закончилась нефть. Не то чтобы ее запасы полностью исчерпались, просто ее стало *недостаточно*. Ежедневный спрос на нефть в мире начал опережать дневную производительность нефтедобывающих компаний. Были введены ограничения, использованы резервы, но разрыв между спросом и предложением нефти в мире продолжал расти.

США оказались в числе сильнее других пострадавших от этого стран. На пике кризиса 22 процента американцев не могли купить бензин, притом что одна из десяти американских компаний изнемогала под бременем роста цен на топливо и снижения производственных мощностей. Для преодоления нефтяного кризиса были предложены две основные стратегии: повсеместное одновременное сокращение дневного потребления бензина в целях приведения спроса в соответствие с предложением, ужесточение конкуренции за оставшуюся нефть — с соседями, другими компаниями, штатами и государствами.

Конечно же, не произойдет ничего подобного — по крайней мере для большинства из нас. Но две тысячи присутствовавших онлайн геймеров сценарий нефтяного кризиса подтолкнул к участию в шестинедельном эксперименте, изменившем их жизнь. Общими усилиями была создана симуляция, чтобы выяснить, какие возможны последствия, если спрос на нефть превысит предложение, и как это можно предотвратить. Проект называли «Мир без нефти» (World Without Oil, WWO), и это было первое массовое мероприятие по вовлечению обычных людей в создание всеобъемлющего прогноза будущего.

## Правила игры в World Without Oil

По сути, эта игра очень проста и принадлежит к разряду «что, если?». Что было бы, если бы сегодня разразился нефтяной кризис? Как изменилась бы жизнь обычных людей?

Что бы вы предприняли, чтобы пережить кризис? Чем бы помогли окружающим?

Давайте сыграем в игру «Что, если» и найдем ответы на эти вопросы.

Сочините историю собственной жизни во время нефтяного кризиса и поделитесь ею с нами по электронной почте или телефону, запостив ее в блоге или опубликовав фотографии, видео, подкасты. Затем присоединяйтесь к нашему «мозговому центру» на сайте [worldwithoutoil.org](http://worldwithoutoil.org), чтобы следить за событиями и предлагать свои решения. Каждый день мы будем сообщать вам новости о кризисе и делиться наиболее интересными историями, собранными со всей страны и всего мира.

Ни один эксперт не знает лучше вас, как нефтяной кризис может затронуть вашу семью, работу, город, всю вашу жизнь. Так поделитесь же этими знаниями с нами! Ведь лучший способ изменить будущее — сначала в него сыграть.

Первым на финансируемую компанией Public Broadcasting и представленную телекомпанией Independent Television Service (ITVS) игру World Without Oil отреагировал писатель и разработчик интерактивных приложений Кен Эклунд из Сан-Хосе. Он представил свою идею, услышав объявление ITVS о гранте на 100 тысяч долларов, который выделялся на разработку инновационных образовательных онлайн-игр. Меня пригласили в комитет по оценке поданных проектов.

«Сегодня никто четко не знает, сколько доступно нефтяных ресурсов и каковы будут последствия превышения спроса, — писал Эклунд в своей заявке. — Во многом это будет зависеть от того, как обычные люди отреагируют на кризис. До настоящего момента никому и в голову не приходило спросить их об этом. WWO пробудит мудрость толпы по мере совместной работы геймеров в области изучения факторов, которые будут определять ситуацию на уровне улицы в условиях кризиса, и выявления лучших способов сотрудничества и коллективных решений на случай, если в самом деле возникнет дефицит нефти».

Игра разрабатывалась как массовый многопользовательский интеллектуальный эксперимент: геймеры должны были провести шесть недель, представляя, как такой кризис отразился бы на их общине, отрасли и жизни. Они делали глубоко персонализированные прогнозы в социальных сетевых массмедиа. Им приходилось полагаться на «информационную панель в альтернативной реальности», чтобы получать ежедневные обновления сценария в виде вымышленных новостей, видеорепортажей и экономических показателей нефтяного кризиса. Все это требовалось для более точной разработки их собственных прогнозов. Геймеров всячески побуждали продвинуть симуляцию еще на шаг вперед и каждый день проводить какое-то время так, как будто они действительно столкнулись с нефтяным кризисом. Насколько труднее будет добраться до места работы или приготовить обед, встретиться с друзьями и семьей, если вымышленные обстоятельства станут реальностью? Геймеров просили оценить свою способность быстро адаптироваться к подобным условиям. Вместо того чтобы просто представлять такой сценарий, они могли начать изменения и тестирование приемов адаптации к реальности.

Каждый день в симуляции представляет неделю. Это поможет геймерам оценить долгосрочные стратегии и их последствия. Сама игра длилась 32 дня, следовательно, ее сценарий был рассчитан на 32 недели. WWO давала геймерам возможность заглянуть во вполне вероятное будущее, помогая им подготовиться или даже предотвратить его худшие последствия. Игра также позволила создать коллективный отчет о вероятном развитии событий — нечто вроде руководства по выживанию на перспективу, имеющего огромную ценность для преподавателей, политиков и разных общественных организаций.

Я с радостью приняла приглашение Эклунда присоединиться к команде разработчиков в качестве архитектора участия — это был изящный способ сообщить, что в мои обязанности входило поручить каждому ее члену такую работу, которая максимизировала бы его вклад в общее дело.

Конечно, для того чтобы начать игру, требовалось создать сообщество геймеров. Я поставила цель привлечь не менее тысячи геймеров, исходя из своего опыта работы с онлайн-сообществами и коллективного интеллекта. С моей точки зрения, такая численность игроков — критический

порог для онлайн-игры, чтобы она стала интересной, обеспечивала разнообразный состав участников и требуемое их количество для реализации эпических миссий, а также создавала достаточное число случайных контактов между геймерами для генерирования сложных и неожиданных результатов.

За шесть месяцев до официального выхода игры мы всячески распространяли ее онлайн, а также на различных общественных мероприятиях. Мы просили друзей и знакомых писать о ней в блогах. Я объявила о выпуске в своем докладе на саммите Serious Games — ежегодном двухдневном мероприятии для разработчиков обучающих игр. ITVS обратилась к преподавателям и массмедиа по всей стране. Никакого другого маркетингового плана или рекламного бюджета продвижения WWO не было. Это было открытое публичное приглашение разработать симуляцию будущего посредством участия в бесплатной игре.

Кто же отозвался? Общая численность изъявивших желание участвовать в игре геймеров составила 1900 человек (почти вдвое больше нашей первоначальной цели), причем женщин и мужчин оказалось примерно поровну и они представляли пятьдесят штатов США и около десяти зарубежных стран. Большинству игроков было от двадцати до тридцати лет, но в целом были представители всех возрастных групп, от тинейджеров до пожилых людей. Наиболее активные участники обобщили весьма широкий спектр интересующих их проблем и собственного жизненного опыта. Например:

- Игрок с ником Peakprophet, охарактеризовавший себя как «фермер-любитель» из Теннесси, спрогнозировал коллапс системы поставок свежих продуктов и вызвался обучить других игроков основам огородничества, чтобы они могли обеспечивать себя продуктами питания сами.
- Lead\_tag, солдат, находившийся в тот момент в Ираке, ежедневно постил небольшое сообщение о ведении войны в условиях нефтяного кризиса, в результате чего собралась целая коллекция из тридцати двух заметок.
- Anda, студент факультета изобразительных искусств и графического дизайна Института изобразительных искусств в Сан-Франциско, создал серию из одиннадцати японских веб-комиксов в стиле манга о том, как они с друзьями могли бы помочь друг другу в случае наступления нефтяного кризиса и как это повлияет на поиск ими работы после окончания университета.
- OrganizedChaos, диспетчер на заводе General Motors в Детройте, прислал пятьдесят пять постов, видеоклипов и подкастов из своего блога и спрогнозировал, что очень скоро, независимо от наступления нефтяного кризиса, он потеряет работу. В результате ближе к концу игры этот игрок решил снова пойти учиться, чтобы заново строить карьеру в постнефтяной экономике.

Сформировав сообщество прогнозистов, мы переключились на следующую задачу — добиться, чтобы большая часть наших геймеров оставалась в проекте в течение всех шести недель его реализации. Это было нужно сделать, поскольку в долгосрочном прогнозировании первые идеи обычно самые очевидные и общие, а значит, и наименее полезные. Даже опытному прогнозисту требуется время, чтобы отметить интересные детали и неожиданные перспективы. Поэтому мы внедрили несколько стратегий по поддержанию и повышению заинтересованности геймеров в проекте.

Во-первых, каждый игровой день мы добавляли в базу новую информацию, например: планы отключения электроэнергии по районам от нефtezависимых энергетических компаний, отмены рейсов авиакомпаний и резкий рост цен на авиабилеты, пустые полки в супермаркетах и нехватка продуктов из-за невозможности поставок в местные магазины. В свою очередь геймеры сообщали о проблемах, связанных со сбоям электроснабжения в домах; о менеджерах, застрявших в деловых поездках за рубежом из-за непредвиденной отмены авиарейсов; перегруженном общественном транспорте в городах, где он раньше ходил полупустым; неустойчивой связи, мешающей работать дистанционно; росте краж и возникновении черного рынка велосипедов; переходе на импровизированное домашнее обучение из-за дефицита бензина



и невозможности отвезти детей в школу из пригородов и сельской местности; переключении на самостоятельное приготовление пищи в общинах.

Другим важным способом поддержать вовлеченность участников была «панель альтернативной реальности», включавшая карту тридцати восьми различных регионов, таких как Бостон с пригородами, Цинциннати и Колумбус с пригородами, район Великих Озер, район Великих Равнин, юг Атлантического побережья США, — каждый со своими «электросчетчиками», отражающими рост и снижение уровня жизни, экономического потенциала и социальной стабильности в регионе. Их показания зависели от активности геймера. Чем позитивнее были его прогнозы, чем больше стратегий сотрудничества он разрабатывал. Чем активнее он сокращал собственное ежедневное потребление нефти, тем лучше выглядели региональные показатели. Однако если геймер давал пессимистические прогнозы или фокусировался в основном на последствиях ужесточения конкуренции, а также сетовал на трудности и неприятности перехода к менее энергоемкому образу жизни, то региональные «счетчики» отражали нарастание хаоса в экономике, обнищание населения и даже экономический коллапс. «Счетчики» служили надежной обратной связью между обновлениями к сценарию и присланными геймерами историями.

Большая онлайн-аудитория, сгруппировавшаяся вокруг WWO, тоже была для игроков огромным стимулом обнародовать самые лучшие истории и случаи из жизни. На каждого активного прогнозиста приходилось около 25 человек, следивших за игрой и писавших о ней. Такая поддержка их идей делала усилия геймеров более значимыми.

В итоге игра произвела на свет более сотни тысяч сетевых медиа-артефактов, включая базовый набор, состоящий из более чем двух тысяч предсказывающих будущее документов от игроков, а также десятки тысяч постов в блогах, статей, посвященных ходу игры и ее открытиям. Один из журналистов назвал это «...огромной растущей разветвленной сетью новостей, стратегий, активности и личных мнений»<sup>10</sup>.

Сначала большинство игроков сосредоточились на прогнозировании последствий местной, региональной и международной конкуренции за нефтяные ресурсы в условиях роста их дефицита. Они делали мрачные прогнозы, ожидая наихудшего развития событий и возникновения серьезных неблагоприятных факторов. Они говорили о хищении бензина, массовых беспорядках, нехватке продовольствия, участившихся случаях мародерства, росте безработицы, закрытии школ и даже разворачивании военных действий во всем мире; рассказывали истории о постоянном стрессе, беспокойстве, семейных неурядицах. Однако в течение тридцати двух недель игры тон их выступлений отчасти изменился. Примерно в середине этого срока, исчерпав свои самые мрачные фантазии, геймеры начали размышлять о потенциальных решениях. Они стали прогнозировать более благоприятные сценарии и их последствия: новые формы сотрудничества для уменьшения потребления ресурсов, повышенное внимание к проблемам местной и региональной инфраструктуры, сокращение времени на поездки на работу и обратно, популяризация ценностей большой семьи и концентрация на реализации новой американской мечты о счастье, основанной на стабильности, простоте и крепких социальных связях.

Игра началась почти с апокалипсических прогнозов, а закончилась явно оптимистическими, хоть и осторожными высказываниями. Результаты оптимистических сценариев преподносились не как вероятные и, конечно же, не как неизбежные, а скорее как *правдоподобные*, ради достижения которых стоит прилагать усилия.

В прогнозировании нет явного требования начинать с мрачных прогнозов и только потом переходить к более оптимистичным, тем не менее это очень эффективная стратегия. Исследователи указывают на типично американскую склонность не верить в то, что худшее может произойти, поскольку наша культура учит нас сосредоточиваться на позитиве. Но эта особенность делает нас более уязвимыми перед катастрофическими событиями, такими как ураган «Катрина» или крах рынка недвижимости в 2008 году. В книге *Never Saw It Coming* («Непредвиденное лихо») социолог Карен Серуло утверждает, что коллективная неспособность сосредоточиваться на вероятности неблагоприятных событий в будущем — самое слабое место американской культуры<sup>11</sup>. Как подытожил один из критиков книги Серуло, «...мы индивидуально, институционально и социально склонны выдавать желаемое за действительное»<sup>12</sup>. Нам очень хорошо удастся мыслить в позитивном ключе, и мы стараемся

не думать о плохом, что, к сожалению, нередко делает нас абсолютно беспомощными перед внешними угрозами.

World Without Oil дает игрокам возможность взглянуть правде в глаза, что вызывает ощущение неотложности принятия решения. Такое мировоззрение придает оттенок значимости и реализма даже самым оптимистичным историям, рассказанным геймерами в дальнейшем. Мы включили эти истории в руководство «От А до Я: мир без нефти»<sup>13</sup>. Оно содержит некоторые из наиболее интересных решений, предложенных геймерами, и может дать вам представление о том, насколько многогранным оказался коллективно составленный окончательный вариант прогноза. Я бы хотела привести некоторые из моих любимых рассмотренных в документе тем.

- Архитектура без нефти — рекомендации от участников Национального конгресса архитекторов относительно того, как проектировать и строить дома без использования нефти.
- Служение без нефти — собрание проповедей и молитв от пасторов, священников и прочих духовных лидеров с рекомендациями, как проявлять сострадание в условиях нефтяного кризиса.
- Община без нефти — рекомендации по укреплению взаимоотношений с ближайшими соседями и людьми, которые могли бы оказать необходимую помощь в условиях нефтяного кризиса.
- Мама без нефти — мысли матерей маленьких детей о том, что нужно учитывать при воспитании детей в мире без нефти.
- Гонки без нефти — беседы болельщиков автогонок о будущем NASCAR и потенциальном сотрудничестве с болельщиками гонок на альтернативных средствах передвижения, включая электромобили, велосипеды и прочие транспортные средства.

«Прогнозы отличаются поразительно высоким качеством», — заявил впоследствии один из обозревателей WWO.

«Геймеры проникли в самую суть сложной проблемы»<sup>14</sup>. На мой взгляд, в данном случае «суть» — ключевое слово, поскольку геймеры рассказывали истории о будущем тех сторон своей жизни, которые волновали их больше всего, то есть о будущем своей отрасли, религии, своего города и своих детей.

После окончания игры креативный директор Кен Эклунд рассказал о ее основных результатах. «Игра WWO не только помогла осознать силу нашей зависимости от нефтяных ресурсов. Она пробудила наше демократическое воображение, сделав эти проблемы *реальными*, и это привело к искренней вовлеченности геймеров в игру и настоящим изменениям в их жизни. Благодаря игре геймеры стали лучшими гражданами». Эту мысль прекрасно иллюстрирует последующий отчет геймеров. Один из них сообщал:

Когда я говорю, что WWO изменила мою жизнь, именно это я и имею в виду. Я в самом деле начал ходить по магазинам с матерчатой сумкой вместо пакетов, больше гулять и меньше ездить на машине, выключать свет, выходя из комнаты, и — да! — отправлять мусор в переработку. Мои друзья, семья и коллеги — все заметили результат. Со всей серьезностью могу сказать, что игра сделала меня другим человеком<sup>15</sup>.

Другой написал:

Этот опыт стал для меня чем-то невероятным. Я очень многому научился и начал думать о повседневных вещах по-другому... Ваши истории и предложения вселили в меня надежду на появление новых идей и взаимопомощь людей в трудные времена, а также на то, что требуемые навыки и знания удастся сохранить до тех пор, пока в них не возникнет острая необходимость. Вы показали, что в игре участвует множество отличных людей... [и] у нас все получится<sup>16</sup>.

Сегодня вся симуляция сохранена в некоем подобии онлайн — «машины времени» на сайте [Worldwithoutoil.org](http://Worldwithoutoil.org), где ее можно просмотреть от первого и до тридцать второго дня. События представлены в хронологическом порядке, что позволяет проследить, как они разворачивались; там же приведены рекомендации для желающих самостоятельно сыграть

в игру — в одиночку, с семьей, друзьями, коллегами, одноклассниками или соседями. Фактически симуляция повторялась много раз в меньшем масштабе, чтобы помочь отдельным людям и сообществам подготовиться и разработать собственные правила жизни в мире без нефти.

**НАВЕРНОЕ, ВЫ ИНТЕРЕСУЕТЕСЬ**, как и многие до вас, почему геймеры участвовали в проекте? Почему вообще кто-то хочет участвовать в серьезной игре вроде World Without Oil, вместо того чтобы, например, поиграть в фэнтези, игру-бродилку или стрелялку? Ведь это наверняка приносит не меньше положительных эмоций. Я задавала себе этот вопрос еще до выхода WWO, затем во время игры и после ее окончания, хотя мы видели, что геймеры получают удовольствие от своих действий, а зрители — от наблюдения за ними. И вот к какой мысли я пришла: превратив настоящую проблему в необязательное препятствие, мы вызвали гораздо более сильный интерес, любопытство, мотивацию, энтузиазм и оптимизм, чем могли надеяться. Мы можем изменить свою модель поведения в реальном мире благодаря участию в вымышленной игре, именно потому что не испытываем негативного давления в ходе принятия решения. Нас мотивируют исключительно позитивные эмоции и собственное желание добровольно сыграть — более успешно, осмысленно, с пользой для общества и удовольствием для себя. Я твердо убеждена, что многие геймеры хотят сделать в реальном мире что-то не менее значимое, чем в игровом. Один геймер лучше всех выразил эту мысль:

Анализируя свой опыт в World Without Oil, я думаю, что это была самая увлекательная многопользовательская игра, в которой мне пришлось участвовать. Обычно игра отнимает время, которое можно было бы потратить на полезные дела, но WWO многому меня научила, уменьшила мои счета за электроэнергию и заставила сосредоточиться на действительно важных для меня вещах<sup>17</sup>.

Геймеры готовы реагировать на вызовы вне виртуального мира и стремятся к этому. А люди, которые не увлекаются компьютерными играми, рады поучаствовать в игре, если это может что-то изменить в реальном мире. Впрочем, общие показатели участия пока не высоки. Две тысячи активных игроков не стоит даже сравнивать с более чем миллионным сообществом Spore. Но последняя разрабатывалась в течение двух десятилетий талантливейшими программистами, креативнейшими дизайнерами и лучшими художниками в мире, которые объединились ради того, чтобы создать жанр «симулятор бога» и симулятор жизни (SimEarth была выпущена в 1990 году). В отличие от них, мы пока находимся на раннем этапе развития прогнозных игр (кстати, и бюджеты у нас не велики). Пока мы всего лишь карлики, конкурирующие с гигантами, и сравнивать нас не имеет смысла. Но понемногу эта сфера деятельности привлекает все больше талантливых программистов, авторов историй, разработчиков и художников; все больше людей увлекаются этими играми и учатся в них играть. Притом что инвестиции в их разработку исчисляются не тысячами, а миллионами долларов, мы наверняка освоим навыки строительства будущих миров так же, как овладели навыками строительства виртуальных миров за последние тридцать лет. При достаточном внимании и инвестициях мы начнем создавать всеобъемлющую среду будущего, и это будет не менее увлекательно, чем создание наших любимых виртуальных миров.

**WORLD WITHOUT OIL** изменила жизнь многих геймеров — так же как и мою. Эта игра разрабатывалась как доказательство концепции, которая убедила меня в том, что мы способны спасти наш реальный мир с помощью правильно подобранной игры. Этот проект побудил меня сформулировать свою самую большую надежду на будущее: разработчика компьютерных игр в скором времени удостоят Нобелевской премии. С тех пор я популяризирую эту идею везде, где только можно, надеясь вдохновить других разработчиков игр на выполнение этой миссии. Конечно, как в самой индустрии игр, так и вне ее в ответ на мои призывы я часто сталкиваюсь со скептицизмом. Разве может компьютерная игра принести реальному миру столько пользы, чтобы ее автор заслужил такую награду?

Даже разработчикам World Without Oil рассчитывать на получение Нобелевской премии было бы слишком самонадеянно. Но давайте вспомним знаменитое высказывание Альберта Эйнштейна, получившего Нобелевскую премию по физике в 1921 году: «Игры — высшая форма исследования». Эта цитата появляется во многих биографиях ученого, ее постоянно включают во всевозможные сборники изречений великих людей. Однако любопытно, что ее происхождение осталось тайной. Никто не запомнил и не записал, к чему это было сказано: где и когда

Эйнштейн произнес эту фразу и что он имел в виду. Почему великий физик назвал именно *игру*, а не *науку* высшей формой исследования? Это так и осталось тайной — одной из тех, на разгадку которых я потратила массу свободного времени. Конечно же, я не могу с уверенностью утверждать, что разгадала эту загадку, однако у меня есть собственная теория на этот счет. И она сформировалась как раз во время работы над WWO.

Как утверждали многие биографы, Эйнштейн был игроком — хоть и не слишком азартным. На протяжении всей жизни у него сложно складывались отношения любви-ненависти с игрой в шахматы. В детстве он играл в них с энтузиазмом, но большую часть взрослой жизни воздерживался от этого, а как-то раз даже заявил в интервью New York Times: «Я не играю ни в какие игры. Для этого нет времени. Когда я работаю, я не хочу заниматься тем, что требует умственных затрат»<sup>18</sup>. Тем не менее многие друзья и коллеги вспоминают, что играли с Эйнштейном бесчисленные партии в шахматы, особенно в последние годы его жизни.

По мнению историков, Эйнштейн избегал шахмат в период расцвета научной карьеры именно потому, что слишком их любил и считал сильным отвлекающим фактором. «Шахматы держат игрока в тесных оковах, сковывая его разум и мозг»<sup>19</sup>, — заметил он однажды. Иными словами, когда он начинал думать о шахматах, то не мог остановиться. Почему? Вероятнее всего, потому, что, по словам многих гроссмейстеров, игра ставит перед вами невероятно притягательные проблемы и они становятся тем притягательнее, чем дольше вы над ними размышляете.

Ключевая проблема в шахматах прекрасно сформулирована, понятна и ограничена условиями: как манипулировать шестнадцатью ресурсами с разными свойствами, чтобы захватить наиболее ценный ресурс соперника и одновременно защитить собственный? Ее можно решать с помощью множества стратегий, и каждое стратегическое действие влияет на способ решения. Одно знаменитое шахматное изречение гласит:

«Шахматы бесконечны». На шахматной доске возможны четыреста разных позиций, после того как каждый игрок сделает один ход. После того как каждый игрок походит дважды, количество возможных позиций составит 72 084. После трех ходов оно возрастет до девяти с лишним миллионов. После четырех — до более чем 288 миллиардов. Потенциальных вариантов игры больше, чем электронов в нашей Вселенной<sup>20</sup>.

Область вероятностей в шахматах огромна, и у человека нет никаких шансов освоить ее самостоятельно, даже если потратить на это всю жизнь (что многие шахматисты и делают).

К счастью, несмотря на то что шахматы — игра для двоих, на ее основе создан массовый многопользовательский проект. Глобальное сообщество шахматистов веками с особой тщательностью исследовало и документировало варианты вероятных партий. С тех пор как нынешние игроки начали играть в шахматы, они записывали свои игры, обменивались стратегиями, документировали успешные дебюты и эндшпили, публикуя все это для общей пользы. Даже после столетий такого обмена шахматное сообщество предпринимает попытки более глубокого проникновения в суть проблемы, разрабатывает успешные и неожиданные комбинации и старается сохранить в памяти как можно больше вероятных вариантов развития игры по мере роста общего объема накопленных о ней знаний.

Чтобы играть в шахматы лучше любителя, нужно стать частью этой сети по решению проблем, то есть объединить усилия ради глубокого изучения непостижимо сложного пространства возможностей. Я считаю, что именно это имел в виду Эйнштейн, когда назвал игру высшей формой исследования. Если в игру играет достаточное количество людей, она превращается в массовый коллективный проект по изучению проблемы, своего рода экспериментальный масштабный тест потенциальных действий в особом пространстве возможностей. С моей точки зрения, именно в этом направлении мы движемся в области прогнозных игр. Они помогают идентифицировать проблему из реального мира и всесторонне ее изучить. Они способны представить ее ярко и убедительно, а также составить перечень стратегий для ее решения. Они позволяют, ничем не рискуя, «проиграть» все возможные сценарии развития событий и все варианты действий, которые могли бы предпринять как мы, так и наши оппоненты.

В работе над игрой World Without Oil мы пытались достичь этой цели. Мы определили проблему: нехватка нефтяных ресурсов при отсутствии каких-либо способов увеличить их предложение на рынке, и поставили четкую цель — сбалансировать спрос и предложение. Однако вопрос, как этого добиться, оставили открытым. Мы попросили геймеров разработать

собственные стратегии, основанные на их обстоятельствах: местонахождении, возрасте, жизненном опыте, личных ценностях. Мы попросили их локально протестировать различные меры и сообщить о полученных результатах. В совокупности сообщения и решения геймеров представляют собой огромный набор подходов к решению одной проблемы. И это действительно высшая форма исследования.

В мире с меняющимся климатом, геополитической напряженностью и экономической нестабильностью существует огромное количество проблем, которые можно решить силой коллективного воображения. Если бы мы научились проявлять такую же сообразительность в решении реальных мировых проблем, как это делают игроки в любимых играх, нам удалось бы стать искусными творцами рая на своей планете. Мы развили бы коллективное понимание стоящих перед нами проблем и сформировали глобальное сообщество людей, готовых участвовать в поиске правильных шагов, которые следует предпринять в будущем.

В конце игры World Without Oil меня поразил оптимизм геймеров. Несмотря на то что в течение целого месяца они обдумывали самые мрачные прогнозы, в итоге они смотрели в будущее даже с большим оптимизмом, чем раньше, и верили в то, что сумеют повлиять на ход событий. Они чувствовали себя способными на большее, более закаленными и уверенными в себе. Иными словами, они стали теми, кого футурист Джамей Касио называл «полными надежд индивидами с развязанными руками»<sup>21</sup>, или SEHI (super empowered hopeful individuals).

**SEHI** (произносится СЕЙ-Хи) — это человек, который не просто с оптимизмом смотрит в будущее, но способен внести *личный вклад* в совершенствование мира. По словам Касио, SEHI черпает оптимизм из сетевых технологий, которые усиливают и объединяют индивидуальные способности для служения общему благу. Касио предложил термин SEHI в противовес другому термину «сердитый индивид с развязанными руками», который журналист газеты New York Times Томас Фридман использовал в статье о терроризме в эпоху глобальной виртуальной сети. Фридман писал, что Усама бен Ладен старается создать сердитого индивидуума с развязанными руками, который чувствует себя способным оставить свой след в мире, пусть даже самыми ужасными способами<sup>22</sup>. Касио объясняет:

Ключевой аргумент «сердитого индивидуума с развязанными руками» (SEAI) состоит в том, что сегодня некоторые технологии позволяют отдельным людям или группам совершать масштабные террористические атаки на людей или инфраструктуру, для которых в прошлом потребовалась бы целая армия. Но сердитые индивидуумы не единственные, кто может взять эти технологии на вооружение. Аналогично ключевой аргумент «полных надежд индивидуумов с развязанными руками» состоит в том, что эти технологии дают возможность отдельным людям или группам приносить пользу обществу такого масштаба, для которого в прошлом потребовался бы крупный благотворительный фонд или бизнес<sup>23</sup>.

SEHI не ждут, пока мир спасет себя сам. Они изобретают и продвигают собственные гуманитарные миссии. И самое важное они «...способны сделать это, располагая меньшими ресурсами, быстрее и гораздо эффективнее», чем неповоротливые, не склонные рисковать организации. Конечно, в идеальном мире SEHI могли бы объединяться и умножать свои усилия, избегая непродуктивного расходования ресурсов, учась на ошибках друг друга и расширяя совокупные возможности. Неорганизованные SEHI не способны на такое. Однако, организовавшись, они могут свернуть горы. Через год после выхода World Without Oil мы объединились с Касио в Институте будущего, чтобы отыскать как можно больше SEHI и обеспечить их платформой для самоорганизации и новой игрой. Эта платформа получила название Superstruct, и ее девиз был прост: «Сыграй в игру и спроектируй будущее».

### **Superstruct: прогноз будущего организации**

Ежегодно Институт будущего публикует прогноз на следующее десятилетие. Это попытка заглянуть на десять лет вперед и выявить новые экономические факторы, общественные отношения, изменения в окружающей среде, которые могли бы повлиять на деятельность ведущих компаний, правительств и неприбыльных организаций, а также обнаружить новые вызовы, с которыми они столкнутся. Как мы любим говорить в Институте будущего, «...десять лет — подходящий, полезный временной горизонт, достаточно отдаленный, чтобы проявились реальные изменения, и достаточно близкий, чтобы оставаться в пределах досягаемости»<sup>24</sup>.

У каждого десятилетнего прогноза (ДП) есть ключевая тема. В 2008 году директор программы Кэти Виан сформулировала ее для следующего ДП так: какими будут масштабы организации людей в будущем. Очевидно, что мы вступаем в десятилетие чрезвычайно масштабных проблем: экономический коллапс, пандемии, изменение климата, перманентные угрозы мирового терроризма, перебои в глобальной цепочке поставок продовольствия, и это далеко не все. Мы знаем, что существующим организациям придется реформировать свою деятельность хотя бы для того, чтобы выжить, не говоря уже о том, чтобы изменить ситуацию.

«Мы знаем, что старых способов организации человеческого общества в наше время недостаточно. Они не приспособлены к тому объединенному миру, в котором мы живем. Они недостаточно быстрые, гибкие и не обеспечивают соответствующего уровня сотрудничества, — говорила Виан во время мозговых штурмов. — Нам нужно разработать лучшие способы организации коллективных усилий в будущем. Нам требуются сетевые организации, которые могли бы эффективнее решать проблемы, действовать быстрее, оперативно реагировать на вызовы и отказаться от старого образа мышления и парализующих нас действий».

Мы хотели выяснить, как бизнес, правительство и неприбыльные организации могли бы, объединив усилия, помочь друг другу выстоять в кризис. Способны ли существующие организации вместе решать проблемы планетарного масштаба? Каким образом они могли бы привлечь индивидуумов с развязанными руками, желающих участвовать в преобразовании мира, и тех, кто делает это в одиночку (к добру или не к добру), если они не чувствуют всеобщей вовлеченности?

Отправной точкой в наших рассуждениях стал тезис о том, что в следующем десятилетии обществу понадобятся новые способы сотрудничества, координации и коллективного творчества. Поэтому нам требовался новый стратегический язык для обсуждения революционных методов совместной работы в невиданных до этого масштабах, такой язык мог бы полностью изменить наши мысли о том, как адаптироваться к грядущему десятилетию. Мы рассмотрели множество потенциальных языков и, только наткнувшись на термин *superstruct*, поняли, что нашли его.

*Superstruct* (*süperstrekt*) глагол [L. *superstructus*, производное от *superstruere*, надстраивать; *super-*, *over* + *struere*, строить сверху. См. *super-*, and *structure*] — надстроить сверху или сбоку другой структуры, возвести на каком-либо основании<sup>25</sup>.

Термин *superstruct* чаще всего используется в технической области и архитектуре. «Надстроить здание» означает расширить его, сделать более устойчивым. Надстраивать отнюдь не означает просто что-то увеличить. Речь идет о работе с уже имеющимся фундаментом, его расширении в новых направлениях, выходе за существующие пределы. Это подразумевает создание гибких соединений с другими структурами и их взаимное усиление. Надстройка означает стратегическое и инновационное развитие в целях построения новой, более мощной структуры, существование которой раньше было невозможно.

Итак, термин *superstruct* удачно описывает расширения и преобразования, которые мы планировали исследовать в своем ДП. Но как исследовать процесс, которого еще не существует? Тема моей дипломной работы в области общественных наук связана с «исследованием эффективности деятельности», и в ней сказано, что один из основных методов исследования состоит в практическом выполнении изучаемого предмета. Поэтому мы остановились на *superstruct*.

Мы решили «надстроить» наш проект ДП, открыв его для широкой общественности, а именно провести ключевые исследования в форме шестинедельного онлайн-эксперимента, полностью открытого для всех, кто пожелал бы в нем участвовать. Естественно, мы назвали его *Superstruct* и презентовали как многопользовательскую прогнозную игру. Нам хотелось, чтобы мир помог составить прогноз будущего о возможности организовать в глобальном, даже эпическом масштабе, чтобы выжить в условиях планетарных угроз и тем самым решить столь грандиозную проблему. Мы пообещали, что используем каждый присланный прогноз в качестве исходного материала для ежегодного отчета об исследованиях и конференции, запланированной на весну. Основная творческая команда проекта состояла из директора программы Кэти Виан, сценариста Джамея Касио и меня, игрового директора.

В течение шести месяцев мы работали плечом к плечу с командой исследователей и дизайнеров из Института будущего над сценарием 2019 года, изучая тематику игры,

разрабатывая контент с эффектом погружения, дизайн геймплея и создавая сайт. Игра стартовала 22 сентября 2008 года с публикации пресс-релиза от вымышленной организации под названием «Система оповещения о глобальном вымирании» (Global Extinction Awareness System — GEAS). Пресс-релиз датирован 22 сентября 2019 года.

## Для немедленного опубликования

22 сентября 2019 года

### Человечеству осталось жить 23 года

«Система оповещения о глобальном вымирании» начинает отсчет времени, оставшегося гомо сапиенс.

Основываясь на результатах продолжавшейся в течение года симуляции на суперкомпьютере, GEAS пересмотрела «горизонт выживания» для гомо сапиенс, человеческой расы, и изменила его с неопределенного на 23 года. «Горизонт выживания представляет собой точку на временной шкале, после которой находящийся в зоне риска биологический вид переживет катастрофическое сокращение популяции, — говорит президент GEAS Одри Чен. — Это временная точка, после которой биологический вид вряд ли восстановится. Установив горизонт выживания человечества до 2042 года, GEAS отмерила ему конкретный срок на проведение радикальных преобразований планеты и своего образа жизни».

По словам Чен, в последней симуляции были использованы данные об экономической и демографической ситуации, а также о состоянии окружающей среды общим объемом более 70 терабайт, а ее результаты перепроверены на основе десяти различных вероятностных моделей. Модели GEAS выявили потенциально катастрофическое сочетание пяти так называемых суперугроз, представляющих собой сочетание экономических, социальных и экологических рисков. «Каждая суперугроза представляет собой серьезный вызов способности мира адаптироваться к новым условиям, — говорит директор GEAS по исследованиям и разработкам Фернандес Гарсиа, — а в совокупности пять суперугроз могут необратимо уничтожить способность человека как биологического вида к выживанию». Перед публикацией этого сообщения GEAS известила Организацию Объединенных Наций. Спецпосланник генерального секретаря ООН Вайра Вике-Фрейберга сделала следующее заявление: «Мы благодарны за работу, проделанную GEAS, и относимся к их последнему прогнозу со всей серьезностью и вниманием».

GEAS рекомендует заинтересованным гражданам, семьям, корпорациям, организациям и правительствам обсудить эту проблему и приступить к разработке планов борьбы с суперугрозами.

Мы намеренно выбрали провокационную отправную точку для сценария игры по нескольким причинам. Во-первых, чтобы добиться от геймеров впечатляющих решений. Но для этого требовалось предложить им сценарий, который одновременно вызвал бы у них чувство благоговения и любопытство — эпическое «что, если?». Что бы вы сделали, если бы однажды, проснувшись утром, узнали, что самый надежный компьютер в мире вычислил, что человечеству угрожает исчезновение, как сегодня тиграм, полярным медведям и пандам?

Во-вторых, мы хотели бы узнать нечто новое, поэтому следовало стимулировать игроков выдвигать самые немыслимые идеи. Мы стремились создать максимально далекую от обычных повседневных забот среду прогнозирования, чтобы геймеры могли расслабиться и дать волю своей креативности, придумывая фантастические и неожиданные гипотезы.

В-третьих, мы хотели поставить перед игроками конкретную цель, а также найти способ оценки их успеха в игре. «Горизонт выживания» от GEAS позволял решить обе задачи. Мы намеревались предложить геймерам совместный челлендж по продлению «горизонта выживания» настолько далеко, насколько это возможно. Каждый год, на который им удавалось отодвинуть «горизонт выживания» после 2042 года, становился важной вехой в игре. Прогресс оценивался по специальной формуле в зависимости от количества активных игроков, пройденных ими миссий и зафиксированных результатов.

Чтобы определить конкретные модели прогнозирования, мы выбрали пять ключевых областей, в которых игроки могли бы оказать значительное влияние на «горизонт выживания». Каждая из них представлена одной суперугрозой, глобальной проблемой, угрожающей

существованию человечества. Но это не просто угрозы, это еще и возможности, ключевые сферы применения коллективных усилий и внедрения инноваций как для SEHI, так и для организаций.

Если вы хотите изменить судьбу человечества в 2019 году, то должны выбрать одну из суперугроз и попытаться предотвратить ее с помощью самых невероятных идей, какие только придут вам в голову. В число пяти суперугроз входят следующие:

1. **КАРАНТИН** включает глобальные меры реагирования на ухудшение здоровья населения и пандемии, а также на текущую кризисную ситуацию с респираторным дистресс-синдромом новорожденных и взрослых. *Проблема:* как защитить и улучшить здоровье населения в глобальном масштабе, особенно перед угрозой пандемии?
2. **ГОЛОД** описывает неотвратимый коллапс глобальной продовольственной системы, ведущий к сбоям поставок продуктов питания и снижению продовольственной безопасности. *Проблема:* как надежно и стабильно обеспечивать пропитанием все человечество?
3. **БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ** неизбежно последует за колоссальными политическими и экономическими потрясениями, равно как и падением качества жизни, которые произойдут при вынужденном отказе от нефти и переходе к экономике, основанной на солнечной, биотопливной и ветровой энергии. *Проблема:* возможно ли переосмыслить энергетические системы человечества?
4. **ПЛАНЕТА ВНЕ ЗАКОНА** отслеживает попытки взлома, разрушения или иного использования средств коммуникации, источников информации и баз данных, на которые мы все больше полагаемся в повседневной жизни. *Проблема:* как обеспечить безопасность в глобальном сетевом сообществе?
5. **ИЗГНАННОЕ ПОКОЛЕНИЕ** касается проблем объединения общества и правительства перед лицом одной особой проблемы — исчезновения безопасных мест для обитания миллионов беженцев и мигрантов, вынужденных покинуть свои дома, а во многих случаях и страны вследствие изменения климата, экономических проблем и войн. *Проблема:* как мы можем самоорганизоваться и помочь друг другу, невзирая на традиционные геополитические границы?

Чтобы помочь игрокам быстро разобраться в деталях этого сложного сценария, для каждой из пяти суперугроз мы сняли короткий видеоролик и подготовили подборку новостей, описывающих ход событий и объединенных под отдельным заголовком. Кроме того, мы выпустили онлайн-отчет за 2019 год, где перечислили последствия, которые могут спровоцировать вышеупомянутые пять суперугроз, а также предположения о том, как они могут взаимодействовать и дополнять друг друга. В отчете мы подчеркнули, что испытываем оптимизм относительно способности человечества справиться с суперугрозами.

У человечества богатая история преодоления всевозможных препятствий, которые зачастую делали его только сильнее. Некоторые антропологи считают, что человеческий интеллект сформировался в результате наступления последнего ледникового периода — периода колоссальных климатических потрясений, потребовавших от человечества гибкости, дара предвидения, креативности со стороны немногочисленных первых гомо сапиенс. С точки зрения истории те, кто пророчил гибель человеческой цивилизации, раз за разом оказывались неправы именно из-за способности человека приспосабливаться к внешним условиям и одновременно менять их. GEAS не верит и не утверждает, что на этот раз катастрофа неизбежна. И это, вероятно, самое важное положение нашего прогноза. Мы отнюдь не обречены. Если начать действовать прямо сейчас, причем обдуманно, гибко, творчески, то можно избежать трагического конца. Мы сумеем выйти из этих передряг даже более сильными.

И доклад, и ролики заканчивались одним призывом к действию: присоединяйтесь к нам, чтобы сконструировать будущее человечества. Мы объявили, что волонтеры собираются на сайте социальной сети Superstruct, а затем разослали приглашения присоединиться к ней в блогах, Facebook, Twitter и по электронной почте. Ключевой месседж звучал так: у каждого человека есть своя роль в переустройстве мира. В итоге мы привлекли 8647 полных надежд



индивидуумов с развязанными руками, готовых поделиться своим видением будущего в нашем экспериментальном проекте.

Но прежде чем начать борьбу с суперугрозами, нашим игрокам предстояло выполнить первую важную миссию — придумать свое будущее «я».

Как и любая современная социальная сеть, наша сеть 2019 года просила посетителей заполнить личный профиль. Но содержание его было нетипичным, сосредоточенным на способности к выживанию.

Какие особые навыки, ресурсы и общественные связи вы могли бы применить для борьбы с суперугрозами? Обладаете ли вы уникальной квалификацией, чтобы внести весомый вклад в переустройство мира? Мы побуждали игроков воспринимать составление своего профиля как развлечение, но при этом не слишком отрываться от действительности. Это было важно. Не изобретайте полностью вымышленный персонаж, объясняли мы им. Речь идет о реальной, а не ролевой игре. Нам интересно знать, кем, по вашему мнению, вы действительно могли бы стать в 2019 году. Не стесняйтесь мечтать, но помните: мечта должна основываться на реальности.

Приведем образец такого профиля. Как бы вы ответили на эти вопросы? Помните: речь не том, кто вы сейчас, а о том, кем вы могли бы стать в будущем.

### **ВАШ МИР В 2019 ГОДУ**

Где вы живете?

С кем вы живете?

Чем занимаетесь? Где работаете?

Что для вас имеет наибольшее значение?

Как вы стали тем, кто вы есть сейчас?

Был ли у вас в последнее десятилетие переломный момент, после которого ваша жизнь круто изменилась?

### **ВАШИ УНИКАЛЬНЫЕ СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ**

О чем вы знаете больше остальных? Расскажите о ваших навыках и способностях.

С кем вы знакомы? Расскажите о сообществах и группах, в которых вы состоите. С какими людьми вы общаетесь в социальных и профессиональных сетях?

Первая миссия помогла игрокам погрузиться в атмосферу будущего. Им пришлось представить 2019 год и те перемены, которые произойдут в их личной и профессиональной жизни к тому времени. Это также помогло им выявить уникальные личные ресурсы, которые они могли бы мобилизовать на борьбу с суперугрозами. Superstruct предназначалась еще и для того, чтобы определять новые роли для людей, организаций и сообществ для участия в гораздо более масштабных и долгосрочных проектах по преобразованию планеты. Чтобы реализовать эту цель, мы должны были помочь игрокам установить непосредственную связь между их нынешними навыками, ресурсами, способностями и будущими потребностями.

Если бы вы спросили обычного человека, может ли он преодолеть экономический кризис, остановить пандемию или предотвратить голод, он, скорее всего, даже не знал бы, с чего начать. Поэтому мы предложили игрокам отправную точку для приложения усилий — использовать в их собственных местных общинах, группах по интересам и социальных сетях те навыки и знания, которыми они владеют особенно хорошо.

Наконец, первая миссия дала нам конкретную информацию об игроках. Мы просили их конфиденциально рассказать нам немного о том, кем они были в 2008 году, чтобы сопоставить их прогнозы и идеи с коллективным портретом. Эти данные не публиковались в профилях, поскольку они были нужны только для исследований. Нам хотелось больше узнать о том, что SEHI думают о самих себе и какие проекты могли бы их заинтересовать. Кто собирался с нами работать? Вот что мы выяснили.

Возраст подавляющего большинства участников (всего чуть менее девяти тысяч), заполнивших анкету, составлял от двадцати до сорока лет; остальные равномерно расположились по кривой нормального распределения. Самому юному игроку было десять лет — его особенно интересовала продовольственная проблема в будущем, в частности «мясо, выращенное в пробирке», которое представляет собой развивающуюся технологию производства продуктов питания. Самому старшему — около девяноста лет, и эту женщину больше всего беспокоило будущее образования.

У нас были игроки из сорока девяти штатов США и более чем из ста зарубежных стран. Их профессиональный состав оказался на удивление разнообразным: главные инженеры, старшие техники, креативные менеджеры, портовые грузчики, консьержи из отелей, смотрители музеев, астрофизики, климатологи, математики, медсестры, водопроводчики и фотографы плюс множество студентов старших и младших курсов, топ-менеджеры, военные и государственные служащие. Какие навыки и знания эта пестрая компания привнесла в игру? Игроки сообщили об опыте в таких областях, как профсоюзная деятельность, транспорт и логистика, робототехника, продажа элитного кофе, рисование комиксов, сталеплавильное производство, проблемы иммиграции, лесное хозяйство, мода, оборона, трудовые ресурсы, ораторское искусство, туризм, здравоохранение, журналистика, химические технологии, социальная работа, электронная коммерция, консалтинг, права человека и нанотехнологии<sup>26</sup>. Этим специалистов мы особенно были рады видеть в числе игроков, поскольку их профессиональные знания очень полезны в борьбе с пятью суперугрозами. При этом мы просили их это сделать весьма специфическим способом — путем создания надстроек.

## КАК СОЗДАТЬ НАДСТРОЙКУ

Это игра на выживание, и нам нужно, чтобы вы выжили. Мы столкнулись с суперугрозами, поэтому придется приспособливаться.

Структура человеческой цивилизации оказалась недостаточно сильна, и требуется новый набор дополнительных надстроек, чтобы вывести человечество на следующий этап развития.

Вы можете нам помочь. Приступайте к строительству надстроек прямо сейчас. Вы оставите их в наследство человечеству.

**Что такое надстройка?** Надстройка — это построенная на принципах сотрудничества сеть, созданная на основе уже существующих групп и организаций.

### НАДСТРОЙКУ ОТЛИЧАЮТ ЧЕТЫРЕ ОСНОВНЫЕ ЧЕРТЫ:

1. Она объединяет два или более сообществ, которые ранее никогда не сотрудничали.
2. Она создана в целях решения большой и сложной проблемы, с которой не под силу справиться одной отдельно взятой организации.
3. Она объединяет уникальные ресурсы, навыки и виды деятельности каждой из своих подгрупп. Все привносят в общее дело что-то свое и вместе вырабатывают решение.
4. Это принципиально новое явление. Эту идею никто раньше не выдвигал и не реализовывал.

**Какие группы, объединившись, могут образовать надстройки?** Самые разные. Коммерческие и некоммерческие, профессиональные и любительские, местные и глобальные, религиозные и светские, онлайн-овые и офлайн-овые, развлекательные и серьезные, большие и малые.

**Любое существующее сообщество может войти в надстройку. Вот несколько примеров:**

- компании;
- семьи;
- соседи по дому или району;
- промышленные и торговые организации;
- неприбыльные и благотворительные организации;
- ежегодные собрания или фестивали;
- церкви;
- местные и национальные органы власти;

- интернет-сообщества;
- группы в социальных сетях;
- группы по интересам;
- клубы;
- команды.

**Как мне создать новую надстройку?** Начните с мобилизации сообщества, к которому вы принадлежите. Какие уникальные ресурсы оно могло бы предложить для предотвращения одной или более суперугроз? Кого еще необходимо привлечь к работе, чтобы добиться успеха?

Когда будете готовы поделиться своими идеями, создайте новую вики-статью. Используйте ячейки в вики (название, слоган и миссия; кого мы ждем; как мы работаем и что можем сделать), чтобы описать свою надстройку.

**Я создал надстройку. Что делать дальше?** После того как составите общее описание надстройки, которую хотите создать, пригласите SEHI, друзей, коллег, соседей и всех, кого захотите, присоединиться.

Если вы сделали надстройку открытой, следите за активностью в вики, чтобы вовремя приветствовать новых участников и наблюдать за ее формированием. Если вы сделали ее закрытой, не забывайте чаще заходить на страницу, чтобы регистрировать новых членов; ведь именно они в дальнейшем будут помогать вам ее сооружать.

Посетители вашей страницы могут коллективно редактировать вики-статью так, чтобы она как можно точнее описывала механизм функционирования вашей надстройки.

**НО НЕ ОСТАНАВЛИВАЙТЕСЬ НА ЭТОМ!**

После создания первой надстройки у вас еще останется много работы. Вы можете создавать надстройки для борьбы с другими суперугрозами или различные ответвления базовой надстройки. Можно сооружать конкурирующие между собой или более крупные надстройки, поглощающие ранее сформированные структуры.

Продолжайте эту работу и удивляйте нас своими грандиозными идеями!

Основное правило создания надстройки состоит в том, что она должна отличаться от любых ранее существовавших форм организации. Это должно быть принципиально новое сочетание людей, навыков и масштабов деятельности, но одновременно и убедительный подход к решению проблемы — способ предоставить людям, обычно не занимающимся такими проблемами, как голод, пандемии, климатические изменения, экономический коллапс или сетевая безопасность, возможность внести свой вклад в их решение.

Возведение надстройки стало ключевой составляющей геймплея; именно с ее помощью игроки зарабатывали очки выживаемости (до сотни очков), на основе которых рассчитывался ее общий показатель. Чем вдумчивее, понятнее, креативнее и интереснее разработана надстройка, тем больше очков зарабатывает игрок. Кроме того, очки можно получить благодаря участию в работе и предложению идей в надстройках других игроков.

Что такое уровень выживаемости? Мы объясняли это игрокам следующим образом:

Ваш показатель выживаемости — это число от 0 до 100, указанное в вашем «профиле выживаемости». Когда вы впервые вступаете в игру, он равен нулю. Чем больше нуля это значение, тем важнее вы становитесь для выживания вида. Если уровень выживаемости достигает 100, вы как индивид абсолютно необходимы для выживания человеческой расы.

Иными словами, наша система оценки деятельности игроков не предполагала конкуренции, а просто отражала личный прогресс каждого.

Теперь рассмотрим краткое описание некоторых надстроек с особенно высоким уровнем выживаемости и создавших их SEHI.

### **У НАС ЕСТЬ ЭНЕРГОГЕНЕРИРУЮЩАЯ ОДЕЖДА**

Вам необязательно покупать электроэнергию у энергетической компании. Вы можете вырабатывать ее сами. Повседневная одежда могла бы помочь вам собирать и сберегать электроэнергию, достаточную для питания ноутбука, мобильного телефона, MP3-плеера или обогревателя.

Только представьте: жакет с солнечными батареями, накапливающими электроэнергию, может обогревать вас по вечерам. Повязка на голову с солнечными панелями в виде цветов накапливает достаточно энергии для работы вашего смартфона. Юбки с бахромой собирают энергию ветра и накапливают ее в крошечной батарее, которую можно отсоединять и использовать для электропитания чего угодно. Ремень с улавливателем звуковых волн преобразует фоновый шум в источник электроэнергии.

Мы разрабатываем проекты всех видов переносных источников энергии. Мы создаем рабочие образцы этих конструкций и презентуем их на показе мод *We Have the Power*. Нам нужна ваша помощь для их популяризации и дальнейшей разработки, чтобы как можно больше людей могли накапливать энергию.

Надстройка *We Have the Power* придумана SEHI Solspire — в реальной жизни доцентом кафедры педагогики Вашингтонского университета Паулиной Самешимой. Она вела класс дизайна по разработке модельного ряда действующих образцов и проведения импровизированных показов мод в кампусе университета, на которых демонстрировались образцы энергосберегающих технологий в одежде вроде вышеописанной. Миссия SEHI — использовать быстро меняющиеся инновации в области разработки экспериментальных образцов и дизайна для борьбы с нехваткой энергии, а также поиска ее новых источников.

### **БАНКИ СЕМЯН: ПОЛУЧИТЕ ЕДУ БЕСПЛАТНО**

Еда должна быть бесплатной. Семена тоже не должны ничего стоить. Для этого и создана данная надстройка — для формирования сети банков семян, чтобы каждый, кому нужны семена, мог получить их бесплатно.

Чего мы хотим добиться: распространить концепцию обеспечения едой ВС («Выращивай свое») и создать условия для формирования более широкой сети бесплатных продуктов.

Мы представляем сеть безопасных банков семян, размещенных в помещениях банков по всему миру. И в качестве работоспособного прототипа предлагаем совсем простую вещь — автоматы для продажи жевательной резинки. Мы наполним их семенами и запрограммируем на выдачу семян бесплатно или за символическую цену, скажем за пенни. Их можно установить возле бакалейных магазинов и сельскохозяйственных рынков.

Автор этой надстройки SEHI Джордж Губерт, двадцатипятилетний специалист по компьютерной графике из Сан-Пауло. Хотя он не имеет прямого отношения к сельскому хозяйству или пищевой промышленности, но предложил весьма оригинальный способ борьбы с суперугрозой голода. Его миссия — сделать свободный доступ к продуктам питания одним из основных гражданских прав и разработать инновационные способы производства продуктов питания.

### **ДЕМОКРАТИЧЕСКАЯ ЦЕНТРАЛЬНОАФРИКАНСКАЯ РЕСПУБЛИКА (ДЦАР) — ГОСУДАРСТВО БЕЖЕНЦЕВ**

ДЦАР — Демократическая Центральнаяафриканская Республика — образование, обладающее некоторыми признаками государства (WSLE — weakly statelike entity), население которого составляет 16 миллионов человек. Оно расположено в восточной части Центральной Африки, в спорном регионе, за который соседствующие страны уже не хотят продолжать борьбу, но и не желают признать поражение.

Таким образом, гуманитарные миссии в этом регионе выполняют и многие базовые функции государства, такие как выдача удостоверений личности, которые выпускаются вместо паспортов, поддержание оборота электронной валюты и вообще поддержание жизненных функций до тех пор, пока кто-нибудь не установит контроль над этой территорией.

В итоге после четырех или пяти лет внутреннего самоуправления с помощью специального программного обеспечения и биометрических мобильных телефонов, ДЦАР получила полуофициальный псевдогосударственный статус. Как и Тайвань, республика не в состоянии утвердить полный государственный суверенитет на своей территории. Но полномочия бывших правительств региона технически перешли к советам беженцев, и до тех пор, пока они не попытаются сформировать армию, никто не возражает против самоорганизации беженцев, стремящихся самостоятельно управлять своей жизнью, пока правительства соседних стран улаживают территориальные споры.

Каждый может поддержать ДЦАР. Однако следует помнить о том, насколько важны получение беженцами политических прав и организация их самоуправления по примеру нашей страны. Жизнь беженца и без того слишком тяжела, чтобы их дополнительно угнетали.

Если вы хотите поучаствовать в решении этой проблемы, размещайте флаг ДЦАР везде, где только можно, чтобы напомнить людям о ее существовании.

Надстройка ДЦАР создана игроком под ником Нехауurt, в реальной жизни известным специалистом по борьбе со стихийными бедствиями Винаем Гуптой. Он же изобрел гексаюрту — недорогое и легкое убежище, разработанное специально для нужд беженцев. Он хотел таким образом внести свой вклад в борьбу с суперугрозой «изгнанного поколения» в контексте продолжающегося кризиса с беженцами в Африке. Его миссия как SEHI — помочь в поиске способов установить мир и прочный государственный строй.

**НИ ОДНА ИЗ ЭТИХ** идей не воспроизводит естественного хода вещей. Но наряду с более чем пятьюстами других созданных игроками надстроек они эффективно формируют новую реальность: решением глобальных проблем могут заниматься обычные люди; все формы человеческой организации могут сочетаться и переплетаться самым удивительным образом; постоянные преобразования не только возможны, это эволюционный императив следующего десятилетия.

**МЫ ПРОВОДИЛИ SUPERSTRUCT** как эксперимент по прогнозированию будущего в режиме реального времени в течение шести недель. Какими же оказались его конечные результаты?

После завершения игры игроки обобщили и систематизировали свои результаты в виде каталога решений, который получил название Whole Superstructure Catalog («Каталог всей надстройки»), по аналогии с Whole Earth Catalog («Каталог всей Земли») Стюарта Бранда. Он доступен онлайн на сайте [Superstruct.wikia.com](http://Superstruct.wikia.com).

В дополнение к каталогу из 550 надстроек игроки составили более тысячи ярких описаний суперугроз на основе личного опыта в форме видеоклипов и фотографий, блогов, постов в Twitter, сообщений в Facebook и подкастов. Этот мир живет в виртуальной реальности как информационный ресурс для последующих поколений прогнозистов, политиков, преподавателей и просто людей, интересующихся проблемами будущего. Мы организовали традиционные дискуссионные форумы для создания внушительной коллекции стратегий, которые можно применить для разработки собственных надстроек. Игроки встречались онлайн на более чем пятистах различных ветках форумов для обсуждения самых разных проблем. Например, «Мир офлайн: как привлечь людей, которые не находятся в сети?», «Как использовать велосипед для решения некоторых глобальных проблем (не считая спорта)?», «Искусство ради искусства: как изменится роль искусства в 2019 году? Какова роль искусства в периоды великих потрясений?». На этих форумах достаточно материалов, чтобы составить не один десяток прогнозов будущего, и все они общедоступны онлайн.

С точки зрения геймплея у нас оказалось девятнадцать игроков, набравших максимальный показатель выживаемости — 100 очков. Это все равно что выиграть «посох жизни» в Spore или прокачать персонажа до максимального уровня в World of Warcraft. Мы пригласили этих девятнадцатерых стать членами нашего «SEHI 19» и разослали им приглашения продолжить сотрудничество с Институтом будущего. Все наши игроки, а особенно члены «SEHI 19», стали своего рода надстройкой для Института будущего.

Наконец, наша команда из десятилетнего прогноза (ДП) потратила шесть месяцев на подведение итогов игры. Мы подготовили отчет ДП за год «Надстройка для следующего десятилетия», изложив в нем вопросы, которые анализировались в нашем сценарии, а также раскрыв наиболее перспективные методы построения надстроек, предложенные игроками. Все эти материалы размещены в открытом доступе на сайте Института будущего, в том числе набор стратегических карт Superstruct, визуальная карта экосистемы Superstruct и три альтернативных сценария переустройства планеты на следующие пятьдесят лет<sup>27</sup>.

И если вам интересно, много ли пользы принесли все наши игроки по данным «системы оповещения о глобальном вымирании», то знайте: к концу шестинедельной игры геймеры отодвинули горизонт выживания для человеческого рода до 2086 года, то есть на один год на каждую тысячу очков показателя выживания, которые они заработали все вместе. Они продлили наш срок пребывания на планете еще на 44 года — этого времени вполне достаточно,

чтобы родились и начали работать над этой проблемой еще два поколения потенциальных полных надежды индивидуумов с развязанными руками.

Опыт проведения игры наилучшим образом обобщил в посте в Twitter один из игроков. В нем кратко изложена основная цель, которую ставил Институт будущего, запуская игру. «Из всех существующих это мой любимый прогноз на будущее, — написал он, — потому что я чувствую свою способность что-то изменить». Superstruct создавалась именно для того, чтобы пробудить в игроках желание творить будущее вместе — это первый и самый важный шаг к вовлечению широких масс в борьбу с глобальными суперугрозами. Но чтобы произошли реальные перемены, недостаточно только чувства свободы и надежды. Нам также необходимо повысить реальный потенциал игроков. Мы должны помочь им культивировать специальные навыки и способности, а также получать требуемые практические знания, чтобы повысить их шансы на плодотворное и устойчивое участие в преобразовании мира.

Безграничную надежду и креативное сотрудничество необходимо сочетать с *практическим обучением* и *реальным наращиванием потенциала*. И это не произойдет само собой в тех регионах мира, где компьютер и игровые технологии повсеместно распространены. Игры, меняющие облик мира, должны специально разрабатываться для самых бедных регионов мира, где навыки построения будущего особенно нужны, например для развивающихся регионов в большей части Африки. Эти два тезиса привели меня к последней по времени игре под названием EVOKE.

### **EVOKE: интенсивный курс по преобразованию мира**

EVOKE разрабатывалась ради того, чтобы побудить молодых людей во всем мире, и особенно в Африке, активно приступить к решению наиболее насущных проблем: бедности, голода, нехватки энергии и чистой воды, отсутствия системы оповещения о стихийных бедствиях, нарушения прав человека. Это социальная сетевая игра, разработанная для Института Всемирного банка (обучающего органа Всемирного банка) в целях оказания помощи игрокам, желающим запустить собственный проект преобразования мира всего за десять недель. В нее можно играть на компьютере, но оптимизирована она для мобильных телефонов — самой распространенной социальной технологии в Африке.

Мир EVOKE — это мир будущего, отстоящего от нашего времени на десять лет. Сюжет игры представлен в виде серии комиксов, описывающих приключения секретной сети суперагентов, затерянной в Африке. Сеть состоит из «скрытых социальных инноваторов»; эту концепцию мы придумали специально для данной игры.

**СОЦИАЛЬНЫЕ ИННОВАЦИИ** представляют собой настоящую концепцию и приобретающий все большее значение способ борьбы с бедностью во всем мире. Этот способ состоит в применении предпринимательских подходов и мышления для решения социальных проблем, которые традиционно решаются правительствами стран и благотворительными организациями. Принцип социальных инноваций таков: кто угодно где угодно может запустить собственный проект или стартап для решения социальных проблем. Называемый также социальным предпринимательством, этот способ придает особое значение умению брать на себя риски, ориентироваться в местных особенностях и выявлять прорывные инновации вместо применения стандартных, неоднократно опробованных решений.

Итак, что такое *скрытая* социальная инновация? В мире EVOKE социальные инноваторы решают социальные проблемы как настоящие супергерои — в обстановке строгой секретности, таинственности и невероятной зрелищности, совсем как Бэтмен или Спайдермен. Только так можно поразить всеобщее воображение, чтобы необходимые решения получили шанс на реализацию. Супергерои из EVOKE славятся своим методом внедрения инноваций, который настоящие специалисты в этой области называют африканской изобретательностью. Главный ее пропагандист, технолог и автор блога AfriGadget Эрик Херсман, выросший в Судане и ныне проживающий в Кении, описывает это так:

Малавийский мальчик строит ветряную мельницу из запчастей от старого велосипеда и листов металла. Кениец собирает сварочный аппарат из металлолома, дерева и медной проволоки. Предприниматель из Эфиопии делает кофемашины из старых минометных снарядов. Малавийский ученый изобретает новую микростанцию, работающую на сахаре и дрожжах. Южноафриканский юноша создает работающую модель пароплана из пластиковых

пакетов и веревки, держащихся на честном слове. Возможно, вы не прочитаете об этом в международной прессе, поскольку эти истории составляют лишь незначительную часть невероятных рассказов об африканской изобретательности, ежедневно проявляющейся в тысячах деревень, промышленных зон, складов, придорожных магазинов и домов по всему континенту. Африканцы подчиняют то небольшое, что имеют, своей воле и преодолевают препятствия благодаря своим творческим способностям<sup>28</sup>.

Многие специалисты в Африке, включая Херсмана, считают, что люди, решающие сегодня самые сложные проблемы в развивающихся странах, уж тем более способны урегулировать любой кризис в любой точке мира в будущем. Действительно, эти люди наверняка могли бы опередить остальные страны мира, предложив более дешевые, эффективные и жизнеспособные решения, потому что у них нет другого выхода. Возникающие на их пути препятствия так огромны, а ресурсы так скудны, что их решения должны быть более оригинальными, рациональными и стабильными, чем обычные, принимаемые в других регионах мира решения.

EVOKE призвана помочь игрокам стать частью формирующейся культуры африканской изобретательности — развить их социальные инновационные навыки сегодня, чтобы у них появился шанс стать мировыми супергероями завтра.

Итак, из чего состоит геймплей игры? В течение десятидневной сессии игрокам предлагается выполнить серию из десяти миссий и десяти квестов. Каждую неделю по причине *срочного призыва о помощи*, поступающего в виде электронного сообщения из охваченного кризисом города в секретную сеть для выработки решений, находящуюся в Африке, стартует очередная миссия и квест. Для спасения города требуется немедленно разработать *инновационный продукт*. В первых двух эпизодах игры, например, сеть EVOKE должна составить план предотвращения голода в Токио и восстановить энергетическую инфраструктуру Рио-де-Жанейро после коллапса. Прочитав срочное сообщение онлайн, игроки должны ответить в реальном мире и получить уникальный опыт выхода из кризиса в локальном и региональном масштабе. Давайте рассмотрим первые две миссии подробнее.

### **Срочное сообщение: продовольственная безопасность**

Ежедневно на земном шаре голодает более миллиарда человек. На этой неделе ВЫ имеете возможность изменить жизнь хотя бы некоторых из них. Цель — обеспечить продовольственную безопасность хотя бы одному человеку в местной общине. Помните: продовольственная безопасность не означает временной или тем более разовой помощи. Речь идет о разработке долгосрочного проекта, устраняющего нехватку продуктов питания. Вот несколько идей, с которых можно было бы начать:

- *Помогите кому-нибудь разбить при доме сад.*
- *Поработайте волонтером в общественном саду.*
- *Придумайте для жителей вашей общины легкий способ делиться продуктами питания с нуждающимися.*
- *Создайте сайт для местных фермеров.*

### **Срочное сообщение: катастрофа системы энергообеспечения**

В настоящее время менее 10 процентов энергии в мире производится за счет возобновляемых источников. На этой неделе найдите в себе силы это изменить. Ваша цель — отыскать новый способ питания приборов и устройств, которыми вы ежедневно пользуетесь. Внимательно осмотритесь вокруг. Что-то из этих устройств может работать за счет электроэнергии из другого источника, например энергии ветра, солнечной или кинетической энергии. Возможно, это ваш мобильный телефон или настольная лампа, которую вы включаете, когда читаете по вечерам. Ваше решение должно быть более экономичным и долговечным, чем нынешний источник энергии.

Чтобы помочь игрокам провести мозговой штурм для поиска решения, мы предоставили им «секретные файлы» с информацией о социальных инновациях, уже зарегистрированных

в Африке и других частях света, — проектах, которые способны стимулировать их собственную африканскую изобретательность и прилагаемые усилия.

Для получения кредита доверия геймеры должны делиться информацией о достигнутых успехах в блогах, социальных сетях, видеоклипах или фоторепортажах. Другие игроки рассматривают представленные доказательства, проверяют их и принимают решение о вознаграждении: плюс одна идея, например, плюс одна распространенная информация или плюс одно местное достижение. На протяжении игры, выполнив все десять миссий, игроки формируют собственное портфолио усилий по преобразованию мира (коллекцию постов в блогах, видео, подборку фотографий), а также профиль с указанием своих уникальных способностей и заслуг в деле построения будущего (интерактивный профиль с указанием всех призов EVOKE, которые они получили).

Тем временем игрокам также предлагается завершить серию из десяти онлайн-квестов, специально разработанных так, чтобы помочь геймерам найти собственную «уникальную историю». В инструкции к игре говорится: «В исходном сюжете комиксов рассказывается, каким образом персонаж становится супергероем: где он черпает силу, кто вдохновляет его на подвиги и какие события побуждают его заняться преобразованием мира. Прежде чем ВЫ сможете изменить мир, вам следует изучить историю своего героя». С течением времени журнал квестов игрока превращается в его своеобразную визитную карточку, например, описывающую его тайную личность. Журнал квестов может содержать ответы на такие вопросы: какие три вещи вы знаете больше или лучше, чем ваши друзья и члены семьи? Какие три черты характера или три способности выделяют вас среди других? В журнале квестов фиксируются их призывы к действию, когда они отвечают на вопросы вроде «Если бы у вас была возможность убедить сегодня одного человека — или сотню, или миллион — совершить какой-либо поступок, кого и в чем вы стали бы убеждать?». Отвечая на подобные вопросы, игроки не просто начинают лучше понимать свои сильные стороны и планировать собственное будущее, они закладывают основы мультимедийного бизнес-плана, который можно использовать для привлечения единомышленников, наставников и инвесторов.

Главный специалист по вопросам образования в Институте Всемирного банка Роберт Хокинс первым выдвинул идею социальной инновационной игры. «Спрос на такую игру невероятно велик, — сказал мне Хокинс, когда впервые пригласил присоединиться к проекту в качестве креативного директора. — Мы постоянно слышим от африканских университетов, что им нужны более эффективные инструменты для вовлечения студентов в решение существующих проблем, а также для развития их способности к творческому мышлению, инновациям и предпринимательству, что послужило бы своего рода генератором для создания новых рабочих мест сейчас и в будущем». Фактически эту игру презентовали англоговорящим студентам университетов Африки как «бесплатную подготовку к работе по преобразованию будущего».

Игроки EVOKE не только осваивают практические навыки, но и завоевывают настоящие призы и отличия. Игроки, успешно завершившие десять онлайн-миссий в течение десяти недель, получают особый отличительный знак — официальный сертификат социального инноватора от Всемирного банка. Лучшие игроки, кроме того, получают право на закрепление за ними персональных наставников из числа опытных социальных новаторов, а также приглашение на ежегодный саммит EVOKE в Вашингтоне, где они могут обменяться своим видением будущего.

Первый выпуск игры, запущенной весной 2010 года, привлек внимание более 19 тысяч молодых людей из 150 стран, включая 2500 студентов из стран Черной Африки (то есть расположенных южнее Сахары), что сделало их крупнейшим онлайн-сообществом по решению проблем континента в настоящий момент.

В общей сложности всего за десять недель первоначальная группа игроков завершила более 35 тысяч миссий по преобразованию будущего, задокументированных в сети EVOKE. И самое важное в финале они предложили свыше ста новых общественных инициатив — креативных проектов, которые они планируют осуществить в реальном мире с помощью пилотного финансирования и сети наставников от Института Всемирного банка. Эти инспирированные сетью EVOKE инициативы включают:

- Evokation Station — пилотная программа, разработанная и администрируемая студентами Кейптауна. Ее цель — обучить людей выращиванию овощей и фруктов для своей семьи и



на продажу. Программа тестируется в одной из самых бедных общин Кейптауна — Монвабиси-парк, район самовольной застройки, или лагерь скваттеров, где проживает более двадцати тысяч перемещенных лиц. Эти люди уже двенадцать лет живут без проточной воды, в антисанитарных условиях, полуразрушенных домах, без дорог, не говоря уже о медицинском обслуживании и трудоустройстве.

- Solar Boats — проект для молодых женщин, реализуемый в Иордании при их участии. Его цель — перевести более ста двадцати туристических лодок со стеклянным дном в заливе Акаба на работу от солнечных батарей. Это позволит сэкономить топливо и снизить уровень загрязнения коралловых рифов в Красном море, а также сделать пляжи чище и сократить затраты на морские путешествия.
- Spark Library — проект, разработанный американским студентом-старшекурсником архитектурного факультета. Его цель — создать и администрировать методом краудсорсинга библиотеку нового типа в странах Черной Африки. Чтобы заказать книгу из Spark Library, вы сначала должны внести в ее базу данных информацию из местных или личных источников, чтобы сформировать базу данных об окружающей среде, культурных традициях коренного населения и природных ресурсах.

В то время как я пишу эту главу, полным ходом идет разработка планов по запуску следующих сезонов игры EVOKE с учетом успеха первого сезона. Каждый новый сезон сосредоточивается на одной проблеме, например: нехватке электроэнергии, правах женщин, продовольственной безопасности. Между тем первый сезон игры, базовый сценарий EVOKE, будет переведен на арабский язык для стран Ближнего Востока, на испанский — для Латинской Америки, китайский — для Китая и на другие языки, чтобы привлечь еще больше участников. Для проведения игры в отдельных регионах Африки, не имеющих стабильного доступа к интернету, эпизоды первого сезона EVOKE были объединены в один графический файл со всеми миссиями и квестами, оформленными в стиле учебного пособия. Взаимодействие происходит через обмен СМС, поскольку большинство молодежи в развивающихся странах имеет доступ именно к мобильной связи, что обеспечивает этим игрокам с «бумагой и ручкой» подключение к глобальной сети EVOKE.

Какова цель всех этих усилий? С течением времени убедиться, что каждый молодой человек на земле получает представление о решении насущных проблем и обустройстве планеты и имеет свободный доступ к глобальной сети потенциальных партнеров по преобразованию Земли, инвесторов и наставников.

**ИТАК, МОГУТ ЛИ** прогнозные игры вроде World Without Oil, Superstruct и EVOKE постепенно превратиться в оптимистический сценарий нашего будущего?

В конце игры Superstruct все продвинутые игроки во время интернет-трансляции могут выбрать и отметить почетной наградой лучшую надстройку. Я выбрала Long Game, предложенную одним из наиболее активных игроков, участником под ником Ubik2019. С моей точки зрения, Long Game представляет собой то, чем должны стать все игры-прогнозы будущего к концу XXI столетия, — примером *эпического сотрудничества* ради реализации впечатляющего глобального проекта развития.

В жизни Ubik2019 — это Джин Бекер, бывший директор по развитию высокопроизводительных и мобильных продуктов компании Hewlett-Packard, а теперь основатель и управляющий директор компании Lightning Laboratories, занимающейся консалтингом в сфере инновационных технологий и сотрудничающей с рядом компаний из рейтинга Global 2000, а также стартапов на этапе предварительных инвестиций. Бекер привнес в игру четкое представление о том, как развивать инициативы глобального масштаба и разрабатывать новые сетевые технологии для внедрения инноваций. Приведем лучшую идею Бекера, заложенную в основу созданной им надстройки.

### LONG GAME

Сформировать перспективное мировоззрение, играя в игру длительностью в тысячелетие.

*Кто нам нужен:* SEHI, убежденные в том, что перспективное мировоззрение и оптимистичное отношение к жизни помогают людям стать лучше, принимать более адекватные решения относительно своих действий и их последствий. Возможно, это поможет предотвратить

потенциальные кризисы 2019 года, а также предоставит каждому жителю Земли шанс оставить человечеству достойное наследие.

*Что мы собираемся сделать:* если сегодня вы инвестируете хотя бы один доллар при средней реальной доходности 3 процента в год с поправкой на инфляцию и за вычетом налогов, то через тысячу лет он превратится в 7 триллионов долларов. А теперь подумайте, что смогут сделать ваши наследники в тридцатом поколении с таким капиталом и как сообщить им о том, каким образом они, согласно вашей воле, должны им распорядиться.

Теперь подумаем, как мы могли бы инвестировать нефинансовый капитал — интеллектуальный, природный, общественный, семейный, генетический, — чтобы его стоимость возрастала в соответствии с правилом сложных процентов. Такой богатый дар мы могли бы оставить в наследство человечеству...29

Как бы работала тысячелетняя игра, построенная на объединенных финансовых и нефинансовых инвестициях наших наиболее ценных ресурсов? Во время эксперимента с Superstruct мы обсуждали различные идеи, концентрируясь в основном на организационных вопросах, а не на теме, предыстории и содержании игры. Например, мы представляли, как раз в году люди во всем мире на целый день откладывают все дела, чтобы сыграть в нашу игру, — пусть это будет своего рода глобальный выходной. Конечно, как и во всех хороших играх, участие в ней — дело добровольное. Но суперцель игры — вовлечь в нее к концу тысячелетнего периода практически все человечество. Самые увлеченные игроки могли бы тратить сколько угодно времени в течение года на подготовку к всемирному дню игры, а обычные просто заглядывали бы на сайт игры (онлайн или в реальном мире) в этот день и играли несколько минут, часов или даже круглые сутки.

Каждый глобальный игровой день представляет собой один «этап» в игре. И возможно, как мы предполагали, в Long Game можно будет играть раундами по пятьдесят этапов каждый. Поэтому, если бы вы играли в Long Game в течение всей жизни, то могли бы пройти всего один полный раунд, максимум два.

Каждый десятый этап будет представлять более крупное и значительное событие — «событие десятилетия». Каждый двадцать пятый и пятидесятый этап, то есть середина и окончание очередного раунда, посвящен еще более важной вехе, которая могла бы стать кульминацией двадцатипятилетних усилий игрока.

Какое же событие могло бы стать темой очередного этапа в игре? Мы предполагаем, что это будет комбинация событий. Общественные ритуалы и игры в кругу помогают объединить людей. Краудсорсинговые проекты и коллективные свершения вроде традиционной «постройки амбара» фермеру соседями привлекают внимание и энергию всего мира к отдельно взятой проблеме или реформе. Прогнозные игры помогают объединить усилия и создать необходимый импульс для будущего, в том числе для выбора проблем и тем игр следующего года.

Конечно, никто и никогда в течение жизни не сможет увидеть как начало, так и конец игры. Но она может стать *связующей нитью* между поколениями, явной зависимостью между нашими действиями сегодня и миром, который унаследуют наши потомки завтра. Эта мысль пробуждает чувство благоговения и удовлетворения, заставляя нас фантазировать итог этого масштабного приключения и того, какой след мы в нем оставим. Мы чувствуем, что можем сделать нечто такое, что сохранит ценность для следующих поколений.

Не так уж трудно представить себе людей, посвятивших всю жизнь только одной игре. Многие фанаты World of Warcraft играют в нее уже почти десятилетие; то же можно сказать и о сообществе Halo. Среди нас немало людей увлекаются игрой в шахматы, покер или гольф всю жизнь. Кроме того, нам известен исторический прецедент успешного хранения игровой традиции в течение целого тысячелетия: древние греки проводили Олимпийские игры регулярно раз в четыре года на протяжении почти тысячи лет.

Long Game пока не существует. Но, возможно, это именно то, в чем мир сегодня нуждается больше всего. Стремление вовлечь каждого жителя планеты в одну игру возникло не случайно. Реализация этой цели означает преобразование планеты и глобального общества в ключевых вопросах. Но для этого в каждой деревне мира должен быть свободный доступ в интернет через компьютеры или мобильные телефоны, чтобы практически каждый землянин мог участвовать в игре. Всеобщий интернет-доступ — очень значимая и достойная цель. По грубой оценке, сегодня его имеет лишь каждый четвертый житель планеты<sup>30</sup>. Когда каждая семья в отдаленной

африканской деревне, трущобах Индии и на всей территории Никарагуа, а также все остальные получают доступ к Long Game, у нас у всех откроется доступ к образованию, культуре и бизнесу. Более того, если каждый человек на земле будет играть в одну и ту же игру, то потребуются создать свободные коммуникации независимо от любых геополитических границ. Сколько усилий понадобится для того, чтобы каждый житель, скажем, Северной Кореи играл в Long Game?

Если у нас хватит воли разработать Long Game и обеспечить всеобщий доступ, эта игра поможет вывести человечество на следующий уровень развития с другим масштабом сотрудничества, координации и коллективного творчества. Кэти Виан в предисловии к ДП игры Superstruct заявляет:

Уменьшите масштаб. Посмотрите на грядущее десятилетие с точки зрения тысячелетия преобразований. Сосредоточьтесь на прогрессе Вселенной — от проникновения в структуры атома до тайн живой клетки, от флоры и фауны отдельного района до сообщества наций и глобальной экономики. Вот почему будущее окажется неожиданным: продолжается невероятный эксперимент преобразования общества в сторону большей сложности путем создания новых потрясающих структурных форм на этом долгом эволюционном пути.

Для меня очевидно, что игры — наиболее вероятный кандидат на место следующей прогрессивной структуры для жизни на земле. Конечно, нет никаких гарантий, что эволюция не пойдет по какому-то иному пути, помимо повышения выживаемости в данной среде. Но история говорит о том, что сотрудничество повышает выживаемость человеческого рода, и так будет продолжаться до тех пор, пока мы станем находить все новые его формы.

Первые люди изобрели язык, потом сельское хозяйство и города; торговлю, демократическую форму правления и интернет — все способы поддержания человеческой жизни и сотрудничества более крупного и сложного масштаба. Мы играем в замечательные игры почти столько же лет, сколько существует род людской. Пора уже начинать играть в них в эпических масштабах. Сообща мы сможем справиться с самой серьезной и глобальной преградой из всех, когда-либо попадавших на нашем пути. Миссия планетарного масштаба — использовать игры для повышения глобального уровня жизни, подготовки к будущему и сохранения Земли до следующего тысячелетнего юбилея и далее.

## Послесловие

Реальность становится лучше  
Если я собираюсь быть счастливым везде  
Или стать известным на весь мир  
Или познать истину  
Или спасти мир, где бы я ни был  
Или чувствовать себя сильным  
Или помогать людям в любом уголке Земли,  
То могу делать это в реальности<sup>1</sup>.

Элиезер Юлковский, футурист

Мы можем играть в любые игры, какие захотим. Мы можем создать любое будущее, какое только сможем себе представить. С этой глобальной идеи мы начали четырнадцать глав назад, отправившись в путешествие, чтобы выяснить, почему хорошие игры делают нас лучше и как они могут помочь нам изменить мир. По пути мы раскрыли секреты игровой индустрии, накопившиеся более чем за тридцать лет; этим занимались некоторые из самых успешных разработчиков компьютерных и видеоигр в мире. Мы сравнили эти секреты с наиболее важными научными открытиями прошлого десятилетия в области позитивной психологии. Выбрали ключевые инновации в формирующейся области разработки альтернативной реальности. Проанализировали, как дизайн компьютерных игр открывает нам новые способы сотрудничества в эпических масштабах и решения важных проблем реального мира. Мы тщательно оценили все способы, при помощи которых игры расширяют человеческий опыт, помогают нам вместе делать удивительные вещи и обеспечивают долговременное участие. И теперь мы вооружены четырнадцатью способами исправления реальности — четырнадцатью путями стать счастливее в жизни, поддерживать более тесную связь с небезразличными нам людьми, ощущать себя

вознагражденными за упорные усилия и открывать новые способы изменить реальный мир к лучшему.

Мы узнали, что хорошая игра — это просто необязательное препятствие, а такие препятствия повышают мотивацию, пробуждают интерес и творческие порывы, помогают нам максимально раскрыть свои способности. Это решение 1: необязательные препятствия.

Мы узнали, что геймплей — отличное средство от депрессии: он вызывает прилив энергии в сочетании с приятным чувством уверенности в своих силах. И это решение 2: активация эмоций. Именно поэтому игра способна привести нас в наилучшее расположение духа, даже когда все остальное в нашей жизни летит кувырком; когда мы сердиты, скучаем или испытываем беспокойство; когда мы одиноки, утратили надежду или цель в жизни.

Мы разобрались в том, как разработчики игр помогают нам достичь невероятной продуктивности за счет четких и реалистичных целей и яркого описания результатов. Это решение 3: работа, приносящая большее удовлетворение. Мы видели, как игра делает поражение увлекательным, а также учит нас сосредоточиваться на реально достижимых целях — решение 4: больше надежды на успех. Мы узнали, что игры повышают устойчивость общества и подталкивают нас действовать так, чтобы выглядеть более привлекательно — решение 5: укрепление социальных связей. Они придают осмысленность нашим самым усердным усилиям, заставляя оценивать их в более широком контексте, — решение 6: эпический масштаб. Если мы хотим и далее учиться тому, как повысить реальное качество жизни, то следует поискать полезные примеры в коммерческой игровой индустрии. Эта индустрия постоянно доказывает свою эффективность и будет и дальше оставаться нашей единственной лучшей исследовательской лабораторией по поиску новых путей надежного и эффективного конструирования человеческого счастья.

**МЫ ТАКЖЕ ИССЛЕДОВАЛИ**, как игры в альтернативной реальности преобразуют наш жизненный опыт во всех сферах жизни — от коммерческих авиаперелетов до общественного образования, от медицинского обслуживания до ведения домашнего хозяйства, от занятий фитнесом до общественной жизни. Мы убедились, что эти игры помогают нам наслаждаться реальной жизнью, а не бежать от нее. Это было решение 7: искреннее участие. Мы видели, как очки, уровни и выполненные миссии побуждают нас справляться с самыми трудными ситуациями и вдохновляют работать еще упорнее, чтобы преуспеть в тех вещах, которые мы любим. Все это описывает решение 8: значимое вознаграждение в момент, когда мы больше всего в нем нуждаемся. Мы убедились, что игры могут стать трамплином для развития сообщества и одновременно повышать социальную вовлеченность, объединяя нас в таких разных местах, как музеи, дома престарелых и шумные тротуары городов. Вспомните решение 9: больше веселого досуга с незнакомцами. Мы рассмотрели способы, благодаря которым многопользовательские игры облегчают практическую реализацию научного совета о том, как прожить более счастливую жизнь — например, каждый день думать о смерти или больше танцевать. Обратитесь к решению 10: хаки счастья.

Эти первоначальные альтернативные реальности могут и не содержать полных, комплексных и масштабных решений проблем, которые пытались решать с их помощью. Но они представляют собой яркую демонстрацию того, что становится возможным только сейчас. А поскольку ведущие мировые организации и большинство перспективных стартапов начинают все активнее входить в воды альтернативной реальности, экспериментальное пространство для проектирования будет становиться все более значимым источником как технологических, так и социальных инноваций.

**И НАКОНЕЦ**, мы исследовали вопрос о том, как участие в масштабных играх помогает спасти реальный мир путем создания большего количества возможностей для приложения коллективных усилий.

Мы рассмотрели краудсорсинговые игры, которые успешно привлекают десятки тысяч участников к решению проблем реального мира — от лечения рака до расследования политических скандалов — причем совершенно бесплатно. Это решение 11: устойчивая экономика участия. Мы проанализировали игры с социальной вовлеченностью, которые помогают геймерам спасать реальные жизни и удовлетворять настоящие желания, придумывая задачи для волонтеров, которые воспринимаются как требующие героических усилий, приносящие удовлетворение и одновременно легко выполнимые как игровые онлайн-квесты.

Смотрите решение 12: больше эпических побед. Мы выяснили, что молодые люди тратят все больше и больше времени на компьютерные и видеоигры — в среднем 10 тысяч часов до достижения ими двадцати одного года. Но, как оказалось, именно 10 тысяч часов требуются для того, чтобы приобрести уникальные навыки в том, чему нас учат все компьютерные игры, — в сотрудничестве, координации действий, создании чего-то нового сообща. Вспомните решение 13: 10 тысяч часов сотрудничества. Мы также наблюдали, как прогнозные игры превращают обычных людей в полных надежды индивидуумов с развязанными руками, обучая их смотреть на вещи в долгосрочной перспективе, системно мыслить, внедрять массовые многопользовательские стратегии для решения проблем планетарного масштаба. Это было решение 14: массовое многопользовательское прогнозирование. Масштабные игры представляют будущее сотрудничества. Попросту говоря, они — лучший из имеющихся у общества способов решить самые сложные проблемы современности. Они обеспечивают широкую вовлеченность людей в деятельность, по-настоящему важную для всего человечества, и позволяют им непосредственно участвовать в преобразовании мира.

**В ХОДЕ РАЗРАБОТКИ** четырнадцати вышеупомянутых решений мы выявили четырнадцать причин, по которым нынешнюю реальность можно считать сломанной — в отличие от наших лучших игр. Реальность слишком примитивна. Реальность вгоняет в депрессию. Она непродуктивна и безнадежна. Она заурядна и разобщает людей. С ней трудно иметь дело. Она не ставит достойных целей, изолирует людей, обрекает их на одиночество и не обещает никакого вознаграждения. С ней трудно примириться. Она неустойчива. Она лишена амбиций. Она дезорганизована и разобщена. Она застряла в настоящем. И все это правда. Однако хотя бы в одном критически важном отношении реальность все-таки *лучше*: реальность — это наша судьба.

Забота о реальности у нас в крови — в каждой клеточке крови, каждом нейроне мозга. Мы — результат не менее чем пяти миллионов лет генетических изменений, происходивших для того, чтобы помочь нам выжить в естественной окружающей среде и преуспеть в физическом мире<sup>2</sup>. Именно поэтому наша единственная важнейшая миссия в жизни — миссия каждого человека, живущего на этой планете, — взаимодействовать с реальностью максимально полно и глубоко в любой момент бодрствования.

Но это не значит, что нам нельзя играть в игры. Просто пора перестать думать о них исключительно как об увлекательном способе бегства от реальности. Чем же в таком случае их считать? Наверное, тем же, чем они были для древних лидийцев. Давайте еще раз углубимся в прошлое и вспомним рассказанную Геродотом историю о том, как древние лидийцы изобрели игру в кости, чтобы выжить в период страшного голода, который продолжался восемнадцать лет. Тогда лидийцы решили один день играть в кости, а на следующий день — есть.

Существуют три важные ценности, объединяющие нас с древними лидийцами в вопросе о том, как и почему мы играем в игры. Для голодавших и страдавших лидийцев игры были способом повысить качество жизни. В этом и заключалась их основная функция — подарить людям настоящие позитивные эмоции, позитивный опыт и социальные связи в трудные времена. В наше время это по-прежнему остается основной функцией игр. Они призваны делать нашу жизнь лучше и, надо сказать, отлично справляются с этой задачей; ничего более эффективного мы пока не придумали. Никто не застрахован от скуки, беспокойства, одиночества или депрессии. Игры решают эти проблемы быстро, дешево и кардинально. Жизнь тяжела, но игры делают ее лучше.

**ТРУДНО СПОДВИГНУТЬ** большое количество людей на выполнение какой-либо миссии — игры облегчают эту задачу.

Игра в кости предоставила лидийцам новые способы социальной вовлеченности. Правила участия были просты: сегодня мы играем, а завтра обедаем, и, по мнению Геродота, они помогали реализовать на практике общегосударственную задачу по распределению скудных ресурсов и организации сотрудничества населения на протяжении голодного периода — долгих восемнадцати лет. Это означало введение ежедневного геймплея, объединившего царство и предусматривавшего колоссальные усилия в течение длительного периода. В еще большей степени с той же целью игры используются сегодня: мы создаем лучшие условия для привлечения людей к общему делу и расширяем сферу сотрудничества. Все сильнее мы осознаем

колоссальный потенциал геймплея в создании общих для всех правил, привлечении всеобщего внимания к той или иной проблеме и стимулировании долгосрочных усилий.

Игры — это способ создания новой гражданской и социальной инфраструктуры. Они своего рода строительные леса, поддерживающие скоординированные усилия, которые мы можем направить на что угодно, на любые желательные преобразования в любом сообществе, в любом уголке мира. Игры учат нас объединяться, чтобы достичь неизмеримо большего результата.

**И НАКОНЕЦ**, как очень быстро поняли лидийцы, игры не зависят от нехватки или конечности ресурсов. В них можно играть бесконечно, невзирая на количество ресурсов. Более того, во время игры мы потребляем меньше. Пожалуй, такой вывод из истории Геродота чаще всего упускается из виду. Для древних лидийцев игры стали, по сути дела, способом внедрить и поддерживать новый, более умеренный образ жизни. Они больше не могли потреблять природные ресурсы в тех же количествах, что и раньше, а игра помогла им выработать новые привычки.

Сегодня мы только начинаем осознавать эту возможность применительно к себе самим. Мы начинаем задаваться вопросом о роли материального благополучия как источника счастья. Мы начинаем искать способы избежать истощения своих ресурсов и ресурсов планеты как следствия растущей потребности к накопительству. Вместо этого мы хотим накопить как можно больше опыта, контактов и позитивных эмоций. Чем больше внимания мы уделяем вполне реальным и полностью возобновляемым внутренним вознаграждениям от игр, тем лучше понимаем, что игры — это своего рода образ жизни.

Как и лидийцы, мы верим в три бессмертные истины, связанные с играми. Хорошая игра способна сыграть важную роль в повышении качества жизни. Игры поддерживают широкомасштабное социальное участие и сотрудничество. Наконец, они делают нас менее уязвимыми, а наш биологический вид — более устойчивым.

Впрочем, между нами и древними лидийцами есть важное отличие, когда речь заходит о том, в какие игры мы играем. Игра в кости решила множество проблем лидийцев, но она *не устранила* проблему голода, по крайней мере, по словам Геродота, а просто облегчила страдания людей. Она решала проблему социальных беспорядков и позволяла гражданам уменьшить потребление редкого ресурса, продуктов. Но она не боролась с крахом системы их поставок. Игра не сумела объединить лучшие умы лидийского царства для разработки и тестирования новых способов получения или производства продуктов.

Нынешние игры настолько развились, что способны выполнить и эту, четвертую функцию. Сегодня игры нередко имеют вполне серьезный контент и привлекают внимание к реальным насущным трудностям общества, которые нас непосредственно касаются. Мы «упаковываем» в игровую оболочку реальные проблемы: научные, социальные, экономические, экологические. Посредством игр мы вырабатываем новые решения для некоторых из наиболее острых проблем, стоящих перед человечеством. У древних лидийцев была только игра в кости, а мы разработали более эффективные игры. Мы создаем их для того, чтобы *изменить мир*, решить свои проблемы и выполнить реальные коллективные действия.

**ЧТО ЖЕ СЛУЧИЛОСЬ** в итоге с древними лидийцами? Если верить Геродоту, история закончилась на удивление хорошо. После восемнадцати лет игры в кости лидийцы поняли, что конца голодным годам не предвидится. Они поняли, что им не удастся просто переждать голодные времена, отвлекаясь играми. Им пришлось ответить на вызов и попытаться решить проблему. И тогда они решили сыграть финальную игру вместе.

По словам Геродота, население царства разделилось на две части и тянуло жребий. Одна половина должна была остаться в Лидии, а вторая — отправиться на поиски более гостеприимной земли. Именно эта финальная игра подарила лидийцам эпическую победу — неожиданное, но триумфальное решение проблемы голода. Как оказалось, продовольственных ресурсов Лидии с лихвой хватало на уменьшившееся вдвое население, и, как известно из других исторических источников, Лидийское царство не только выжило и просуществовало еще многие века, но и процветало. В то же время, по свидетельству Геродота, отплывшие на поиски новой родины лидийцы успешно обосновались в нынешней Тоскане (Италия), положив начало высокоразвитой цивилизации этрусков. Сегодня считается, что именно этруски оказали наибольшее влияние на римскую культуру. Историки единодушны во мнении, что этруски первыми освоили блестящие навыки градостроительства и гражданского строительства. Кроме

того, усилиями этрусков огромный скачок в развитии сделали искусство, сельское хозяйство и государственное управление — на этой основе впоследствии была создана изменившая мир Римская империя, а затем в значительной степени и вся западная цивилизация в том виде, в каком мы ее знаем. Но правда ли увлекавшиеся играми лидийцы так сильно повлияли на развитие человеческой цивилизации? Существует и альтернативная точка зрения на историю этого итальянского региона, местные жители которого веками с гордостью утверждали, что этруски были уроженцами этого региона, а вовсе не иммигрантами. Между тем, как и многие другие истории, рассказанные Геродотом, этот вариант происхождения этрусков был встречен с некоторым скептицизмом. Легенда об играх голодавших лидийцев настолько невероятна, что многие современные историки считают ее мифом или сказкой, возможно, сочиненной под влиянием каких-то фактов, но не подтвержденной ими.

Недавние исторические исследования, похоже, наконец-то подтвердили некоторые ключевые детали истории о лидийцах как в том, что касается голода, так и массовой эмиграции. Геологи считают, что в период с 1159 по 1140 год до нашей эры имело место катастрофическое глобальное похолодание — 19-летний период, который они определили методом анализа древесных колец<sup>3</sup>. (Древесное кольцо — это слой древесины, нарастающий на стволе дерева за один вегетативный сезон; в периоды засух и прочих стихийных бедствий древесные кольца обычно бывают очень узкими по сравнению с нормальными сезонами.) Изучив древесные кольца на окаменелых стволах деревьев, ученые пришли к выводу, что глобальное похолодание вызвало страшные засухи и голод, длившиеся почти два десятилетия в двенадцатом столетии до нашей эры, особенно в Азии и Европе. И теперь историки допускают, что глобальное похолодание вполне могло спровоцировать восемнадцатилетний голод в Лидии, о котором писал Геродот.

Между тем в 2007 году команда специалистов под руководством генетика из Туринского университета Альберто Пьяццы совершила открытие, которое позже назвали настоящим прорывом в генетике человека. Исследовательская группа анализировала ДНК трех разных народностей, проживающих сегодня в Тоскане и считающихся прямыми потомками этрусков. Ученые выяснили, что ДНК этрусков гораздо ближе к ближневосточным народам, чем к другим итальянским народностям. Более того, они выявили разновидность ДНК, которая характерна только для выходцев из Турции, а точнее того ее региона, где когда-то проживали лидийцы. Пьяцца писал об этом открытии: «Мы считаем, что наше исследование приводит убедительные доказательства правоты Геродота, и этруски действительно прибыли из древней Лидии»<sup>4</sup>.

В связи с этим современным научным подтверждением двух ключевых деталей из рассказа Геродота легенда о древних лидийцах приобретает новое значение. Поразительные выводы, сделанные из нее, внезапно становятся весьма достоверными; вполне возможно, что большей частью западной цивилизации в том виде, в каком мы ее знаем, мы обязаны способности лидийцев к коллективным действиям и игре в хорошие игры.

Оказывается, игра в кости не была просто способом стать немного счастливее в трудные времена. Она научила целое общество действовать сообща ради достижения согласованных целей. Она научила лидийцев сохранять оптимизм даже перед лицом колоссальных проблем, помогла выстроить прочные социальные связи и постоянно напоминала каждому лидийцу, что он является частью чего-то большего.

Кажется вполне логичным, что в эпоху катастрофических климатических изменений и преобразований собственной цивилизации древние лидийцы выжили благодаря приобретенным в игре навыкам и способностям.

Если у них получилось тогда, то мы можем повторить это сейчас. Мы играем в компьютерные игры уже более тридцати лет. С этой точки зрения, мы уже осваиваем навыки игры свыше восемнадцати лет. Наше сотрудничество превращается в супернавык. У нас есть интерактивные технологии и глобальные коммуникационные сети. У нас есть обширные человеческие ресурсы — более полумиллиарда геймеров, и это еще не окончательный результат. Более чем через три тысячи лет после того, как древние лидийцы мобилизовали свои игровые навыки и способности, чтобы преобразовать мир, мы готовы сделать то же самое. Мы готовы к очередной эпической победе человечества.

Мы не можем больше смотреть на игры как на нечто отдельное от реальной жизни и работы. Ведь это означало бы не только бесполезную трату потенциала игр в деле преобразования мира — это просто неправильно. Игры не отвлекают нас от жизни, а наоборот, *наполняют* ее

позитивными эмоциями, позитивной активностью, позитивным опытом, позитивными преимуществами. Игры отнюдь не способствуют закату человеческой цивилизации. Они подталкивают нас к ее преобразованию.

Сегодня происходит интеграция игр в повседневную жизнь, но мы должны повысить ее интенсивность и рассматривать игры как базу для сотрудничества в деле решения наиболее важных планетарных проектов. Если мы действительно собираемся воспользоваться потенциалом игр, чтобы стать по-настоящему счастливыми и изменить свою жизнь, то улучшение реальности более чем возможно — оно весьма вероятно. И в этом случае наше общее будущее будет эпическим.

## Приложение

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Это приложение поможет вам больше узнать об играх, рассмотренных в этой книге, чтобы вы могли самостоятельно проверить информацию. Если вы хотите активно участвовать в жизни сообщества людей, которые разрабатывают и играют в преобразующие мир игры, эти материалы подскажут вам, с чего начать.

### КАК УЗНАТЬ БОЛЬШЕ

Чтобы найти больше примеров, кейсы и больше узнать о новых и разрабатываемых играх в альтернативной реальности, прогнозных играх, хаках счастья, многопользовательских играх, играх с социальной вовлеченностью, посетите мой сайт [janemcgonigal.com](http://janemcgonigal.com).

### КАК ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К СООБЩЕСТВУ

Если вы хотите создавать, испытывать, спонсировать или пропагандировать разработанные игры в целях максимизации их позитивного влияния — с точки зрения улучшения качества жизни игроков, решения реальных проблем или преобразования мира, — присоединяйтесь к социальной сети *Gameful* на сайте [www.gameful.org](http://www.gameful.org). Кроме того, этими же проблемами занимаются такие организации, как *Games for Change* ([www.gamesforchange.org](http://www.gamesforchange.org)), Британская академия кино и изобразительных искусств, учредившая премию в области видеоигр ([www.bafta.org/games](http://www.bafta.org/games)) и ежегодная академическая конференция *Games, Learning and Society* ([www.glsconference.org](http://www.glsconference.org)).

### В КАКИЕ ИГРЫ ИГРАТЬ

Многие игры в альтернативной реальности и прогнозных игры, описанные в этой книге, бесплатны и доступны онлайн или на мобильных устройствах. Некоторые завершились, но заархивированы и хранятся в сети для просмотра. Далее перечислены лучшие ресурсы для обучения или участия в них. Поскольку многие упомянутые в книге игры на момент публикации все еще находятся на этапе тестирования или прототипа, условия доступа к ним с течением времени могут измениться; мы будем отслеживать изменения в их статусе и появление на сайте книги.

Описанные далее игры приведены в алфавитном порядке с указанием главы книги, в которой о них рассказывается.

### CHORE WARS

Глава 7. Бета-версия игры по управлению домашним хозяйством, разработанной Кеваном Дэвисом, доступна для участия на сайте [www.chorewars.com](http://www.chorewars.com).

### COME OUT & PLAY FESTIVAL

Глава 9. Узнайте, где и когда будет проводиться ежегодный уличный фестиваль новых мобильных и социальных игр (сайт [www.comeoutandplay.org](http://www.comeoutandplay.org)).

### CRUEL 2 B KIND

Глава 10. Короткий документальный фильм об игре в «благожелательное убийство», разработанной Джейн Макгонигал и Яном Богостом, доступен по адресу [www.cruelgame.com](http://www.cruelgame.com). Там же можно скачать инструкцию для ее самостоятельного запуска.

### DAY IN THE CLOUD

Глава 8. Вы можете играть в архивную версию этой игры для авиаперелетов, разработанной Google Apps и Virgin America, независимо от того, где именно находитесь — даже если не на борту самолета! Сайт [www.dayinthecloud.com](http://www.dayinthecloud.com).

### EVOKE



Глава 14. Вы можете присоединиться к игровой сети для социальных инноваций EVOKE, созданной Джейн Макгонигал и Кияшем Монсефом, и получившей дальнейшее развитие благодаря Институту Всемирного банка и компании Natron Baxter Applied Gaming (сайт игры [www.urgentevoke.com](http://www.urgentevoke.com)).

#### **FOLD IT!**

Глава 11. Вы можете решить головоломку по сворачиванию белка в интересах науки на сайте <http://fold.it/portal> в сотрудничестве с кафедрой компьютерных наук и кафедрой биохимии и инжиниринга Вашингтонского университета.

#### **FOURSQUARE**

Глава 8. Зарегистрируйтесь в качестве участника этой социальной игры по управлению своей жизнью и карьерой на сайте [www.foursquare.com](http://www.foursquare.com) или найдите игровое приложение Foursquare mobile для мобильных устройств в магазине приложений.

#### **FREE RICE**

Глава 11. Играйте для того, чтобы помочь в борьбе с голодом в мире на <http://freerice.com>, неприбыльном сайте, администрируемом в рамках программы Организации Объединенных Наций World Food.

#### **GHOSTS OF A CHANCE**

Глава 9. Исследовать архив Смитсоновского музея в экспериментальной игре можно было десять лет назад, зарегистрировавшись на сайте [www.ghostsofchance.com](http://www.ghostsofchance.com), чтобы сыграть в 90-минутной версии игры в самом музее.

#### **GROUNDCREW**

Глава 12. Создайте собственную команду агентов для решения любых социальных проблем на сайте <http://groundcrew.us> и узнайте больше о разработавшей эту платформу компании и ее основателе Джо Эдельмане на сайте <http://nxhx.org>.

#### **HIDE & SEEK FESTIVAL AND SANDPIT**

Глава 9. Следите за новыми мобильными социальными инициативами и играми, которые разрабатываются и публично тестируются в Великобритании на сайте [www.hideandseekfest.co.uk](http://www.hideandseekfest.co.uk).

#### **INVESTIGATE YOUR MP'S EXPENSES**

Глава 11. Примите участие в игре на основе метода краудсорсинга и читайте обновления о ходе политического расследования, предпринятого газетой Guardian в отношении членов парламента Великобритании, на сайте <http://mps-expenses.guardian.co.uk>.

#### **JETSET**

Глава 8. Ознакомьтесь со скриншотами игры, разработанной компанией Persuasive Games, и загрузите ее на iPhone с сайта [www.persuasivegames.com/games/game.aspx?game=jetset](http://www.persuasivegames.com/games/game.aspx?game=jetset).

#### **LOST JOULES**

Глава 12. Узнайте больше об этом игровом проекте с использованием интеллектуальных счетчиков электроэнергии, разрабатываемом компанией Adaptive Meter, на сайте <http://lostjoules.com>.

#### **THE LOST RING**

Глава 13. Чтобы больше узнать об игре Lost Ring, совместно разработанной компаниями McDonald's и AKQA, а также Джейн Макгонигал и Международным олимпийским комитетом, изучайте созданную игроками вики-энциклопедию на сайте <http://olympics.wikibruce.com/-Home> или смотрите интерактивное тематическое исследование на сайте <http://work.akqa.com/-theloststring/>.

#### **NIKE+**

Глава 8. Ознакомьтесь с проблемами, возникающими у членов сообщества Nike+ и присоединяйтесь к числу его участников на сайте [www.nikeplus.com](http://www.nikeplus.com); для участия в игре требуются недорогой сенсор Nike+ и iPhone или iPod.

#### **QUEST TO LEARN**

Глава 7. Загрузите образец учебного плана и заданий с сайта первой в мире государственной школы, в которой обучение построено на играх, разработанной Институтом игр на сайте <http://q2l.org>.

#### **SPORE CREATURE CREATOR**

Глава 13. Помогите развитию вселенной Spore, создав собственный биологический вид Spore совершенно бесплатно на сайте компании Maxis/Electronic Arts' [www.spore.com](http://www.spore.com).

### **SUPERBETTER**

Глава 7. Чтобы ознакомиться с правилами игры, помогающей восстановиться после болезни или травмы или поделиться ими с друзьями и семьей, зайдите на сайт [www.superbetter.com](http://www.superbetter.com).

### **SUPERSTRUCT**

Глава 14. Чтобы просмотреть архив этой прогнозной игры, созданный Институтом будущего, посетите сайт [www.superstructgame.org](http://www.superstructgame.org). Чтобы узнать больше об игре и загрузить ее результаты, зайдите в архив блога Superstruct на сайте <http://iftf.org/search/node/superstruct>.

### **TOP SECRET DANCE-OFF**

Глава 10. Первый прототип этой приключенческой танцевальной игры, разработанный Джейн Макгонигал, можно увидеть на сайте <http://topsecret.ning.com>. Выход следующих версий игры будет анонсироваться на сайте [www.realityisbroken.org](http://www.realityisbroken.org).

### **WORLD WITHOUT OIL**

Глава 14. Изучите еженедельные отчеты о ходе игры, посвященной симуляции событий в условиях нехватки нефти, представленной компанией ITVS и выпущенной Writer Guy, или скачайте планы уроков для учителей с сайта <http://worldwithoutoil.org>.

## **Благодарности**

Я бы не смогла написать эту книгу без воодушевления, сотрудничества, советов и поддержки многих людей. От всего сердца благодарю моего агента из компании Gernert Криса Перрис-Лемба за то, что видение этой книги у него сложилось раньше, чем у меня, и он убедил меня написать ее; а главное, за то, что надел повязку на глаза и пробежал через лабиринт при нашей самой первой встрече. **+50 за мужество.**

Очень признательна неимоверно талантливым редакторам из Penguin Press и Jonathan Cape Лауре Стикни и Алексу Боулеру за бесконечную редакторскую мудрость и поддержку. Спасибо, что нашли важные вещи в этой книге и понятно изложили мои идеи. **+ 50 за эпическое руководство.**

Спасибо всем сотрудникам Penguin Press, Jonathan Cape и Gernert за серьезное отношение к идее о том, что игры способны сделать нас лучше и изменить мир, а также за щедрый вклад своих невероятных талантов и навыков в этот проект. **+100 за командную работу.**

Благодарю моих блистательных коллег в Институте будущего за умение постоянно сосредотачивать внимание на следующем десятилетии, а особенно наставников, научивших меня думать о будущем: Марину Горбис, Джин Хаган, Боба Джохансена и Кэти Виан. **+100 за предвидение.**

Благодарю всех сотрудников Leigh Bureau за помощь в шлифовке истории о силе игр и поиск возможностей представить ее замечательным сообществам и организациям, разбросанным по всему миру. **+50 за подбадривание.**

Спасибо организаторам конференции, пригласившим меня провести обсуждения, которые вдохновили на написание этой книги: Хью Форресту (за международный фестиваль SXSW), Эрику Зиммерману (за форум разработчиков игр), Сьюзан Голд (за саммит IGDA по проблемам образования), Джун Кохен, Келли Стетцель и Крису Андерсону из частного некоммерческого фонда TED, а также программе Conference Associate на Game Developers Conference за предоставленную возможность пообщаться с начинающими разработчиками игр. **+ 20 за перемены в жизни.**

Хочу отметить отличных разработчиков и исследователей игр, чья работа вдохновляла и снабжала меня информацией в ходе написания книги, в особенности Эдварда Кастронову, Катрин Исбистер, Рафа Костера, Фрэнка Лантца, Николь Лаззаро и Кати Сален. **+20 за грандиозные идеи.**

Исследования специалистов в области позитивной психологии помогли мне понять, почему мы так любим игры, и стали мощным стимулом к разработке моей игры; особую благодарность хотелось бы выразить Михаю Чиксентмихайи, Дачеру Келтнеру, Соне Любомирски и Мартину Селигману. **+25 за благополучие, +25 за счастье, +25 за удовлетворенность жизнью, +25 за постоянные перемены.**

Элан Ли, Шин Стюарт, Джим Стюартсон, Ян Фрейзер и Финнеган Келли — разработчики игр и творческие прекрасные люди, научившие меня этому ремеслу, вы — лучшие. **+100 за креативный дар.**

Благодарю игроков из сообществ EVOKE Lost Ring, Superstruct, CryptoZoo, World Without Oil, Top Secret Dance-Off, Bounce, Cruel 2 B Kind и Tombstone Hold 'Em за мужество первопроходцев в неизведанных ранее сферах. **+50 за преданность игре.** И спасибо моим коллегам по этим проектам: Кияшу Монсефу, Роберту Хоукинсу и Натану Веррилла (EVOKE), Джамею Касио и Кэти Виан (Superstruct); Кену Эклунду и Кэти Фишер (World Without Oil), Грегу Нимейеру и Кену Голдбергу (Bounce), Яну Богосу (Cruel 2 B Kind), Джулии Чэннинг, Эдвину Вило, Тории Эмери и всем глобальным координаторам игры Lost Ring, а также Эллану Ли (Tombstone Hold 'Em). **+100 за супергероическое сотрудничество.**

Хочу особо отметить Майку и Паулу Монсеф — за поощрение моих писательских занятий и неизменное искреннее и активное участие во всех играх. **+200 за заботу.**

Мои дорогие родители, Кевин и Джуди, спасибо вам за все, в том числе за то, что купили мне и моей сестре поддержанный Commodore 64, когда мы учились в пятом классе, чтобы мы могли осваивать редактор Bank Street Writer и учиться программировать собственные игры на BASIC. **+500 за любовь.**

Келли, сестренка, спасибо за неизменную поддержку при подготовке этой книги, а также за то, что больше десяти лет назад в порыве сестринской любви ты заявила, что мои способности и таланты больше всего подходят для карьеры в области разработки игр и публичных выступлений. Тогда это звучало для меня невероятно. Но ты оказалась права. **+1000 за силу воли и поддержку.**

Особенно я благодарна моему мужу Кияшу, ставшему моей самой крупной эпической победой и самым лучшим спутником жизни. «Знаешь, дорогая, если и есть хоть одна вещь на свете, которую я понял, так это то, что никто не знает, что случится в конце путешествия. Так что получай от него удовольствие здесь и сейчас». **+1000 за любознательность, +1000 за умение удивляться, +5000 за смысл жизни.**

## Примечания

1. Suits, Bernard. The Grasshopper: Games, Life and Utopia (Ontario, Canada: Broadview Press, 2005), 159.

### Введение

1. Castronova, Edward. Exodus to the Virtual World (New York: Palgrave Macmillan, 2007), xiv–xvii. Этот краткий отрывок из предисловия приводится с разрешения автора. (Кастронова Э. Бегство в виртуальный мир. Ростов-на-Дону : Феникс, 2010.)

2. “China Bars Use of Virtual Money for Trading in Real Goods.” Press release from the Ministry of Commerce, People’s Republic of China, June 29, 2009. <http://english.mofcom.gov.cn/aarticle/-newsrelease/commonnews/200906/20090606364208.html>.

3. “Newzoo Games Market Report: Consumer Spending in US, UK, GER, FR, NL, & BE.” Newzoo, Amsterdam, May 2010; Games Segmentation 2008 Market Research Report.” The NPD Group, May 2010. [http://www.npd.com/press/releases/press\\_100527b.html](http://www.npd.com/press/releases/press_100527b.html).

4. Статистические данные по регионам взяты из различных отраслевых отчетов и результатов научных исследований рынка, проведенных за последних три года: “An Analysis of Europe’s 100 Million Active Gamers.” Strategy Analytics, September 2008. “IA9 Interactive Australia 2009.” National research prepared by Bond University for Interactive Games & Entertainment Association, August 2009. [www.igea.net/wp.../2009/08/IA9-InteractiveAustralia-2009-Full-Report.pdf](http://www.igea.net/wp.../2009/08/IA9-InteractiveAustralia-2009-Full-Report.pdf); “Online Games Market in Korea.” Pearl Research, July 2009. [http://www.researchandmarkets.com/-reportinfo.asp?report\\_id=1208384](http://www.researchandmarkets.com/-reportinfo.asp?report_id=1208384); “Games Market Summary: Russia.” Prepared by Piers Harding-Rolls for Games Intelligence/Screen Digest, June 2010. [http://www.screendigest.com/-intelligence/games/russia/games\\_intel\\_russia\\_100/view.html?start\\_ser=gi&start\\_toc=1](http://www.screendigest.com/-intelligence/games/russia/games_intel_russia_100/view.html?start_ser=gi&start_toc=1); “Emerging Markets for Video Games.” Chris Stanton-Jones for Games Intelligence/ScreenDigest, March 2010. “Online Games Market in Vietnam.” Pearl Research, November 2008. <http://www.mindbranch.com/-Online-Games-Vietnam-R740-14/>; “Study: Vietnam, India Gaming Population To Hit 25 Million By 2014.” Pearl Research, March 2010. [http://www.gamasutra.com/view/news/27525/Study\\_Vietnam\\_-India\\_Gaming\\_Population\\_To\\_Hit\\_25Million\\_By\\_2014.php](http://www.gamasutra.com/view/news/27525/Study_Vietnam_-India_Gaming_Population_To_Hit_25Million_By_2014.php); “Gaming Business in the Middle East.” Game Power 7 Research Group, February 2010. <http://www.nl.go.kr/app/nl/search/common/>

download.jsp?file\_id=FILE-00008396406; Menon, Naveen. "Insights on Mobile Gaming in India." Vital Analytics. March 2009. "The Global Entertainment & Media Outlook: 2017-2021." PricewaterhouseCoopers, June 2010. <https://www.pwc.com/gx/en/industries/entertainment-media/-outlook>. The gamer market statistics are constantly changing; the global trends are upward in every country, so higher numbers are likely to be accurate for each region with each passing year since the studies were published.

5. "Major Findings of the 2008 Annual Review & Five-Year Forecast Report on China's Video Game Industry." Niko Partners Research, San Jose, May 2, 2008.

6. "Games Segmentation 2008 Market Research Report." The NPD Group.

7. Dromgoole, Sean. "A View from the Marketplace: Games Now and Going Forward." GameVision Europe Ltd., March 2009. <http://www.scribd.com/doc/13714815/-Sean-Dromgoole-CEO-SomeResearch-Gamevision>.

8. В 2009 году годовой объем расходов на игры в Соединенных Штатах Америки составил 25,3 миллиарда долларов, в Великобритании 3,8 миллиарда фунтов, в Германии 3,7 миллиарда евро и во Франции 3,6 миллиарда евро. "Newzoo Games Market Report."

9. Rawlinson, George, trans., with Henry Rawlinson and J. G. Wilkinson. The History of Herodotus: A New English Version (New York: D. Appleton, 1861), 182. <http://www.archive.org/stream/historyof-herodot01herouoft#page/n5/mode/2up>. (*Геродот*. История. М.: Neoclassic, АСТ, 2017.)

10. Предложения о введении таких налогов уже выдвигались — например, в Техасе в 2006 году и в законодательном собрании штата Нью-Мексико в 2008-м. Информацию об этом можно найти здесь: "Texas Politician Proposes 100 Percent Game Tax." GameSpot, January 25, 2006. <http://www.gamespot.com/news/6143114.html>; and "New Mexico's Videogame Nanny Tax." CNET News, February 11, 2008. [http://news.cnet.com/New-Mexicos-video-gamenanny-tax/2010-1043\\_3-6229759.html](http://news.cnet.com/New-Mexicos-video-gamenanny-tax/2010-1043_3-6229759.html).

11. "Essential Facts About the Game Industry: 2010 Sales, Demographic and Usage Data." Entertainment Software Association, June 16, 2010. <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/-2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>.

12. Reinecke, Leonard. "Games at Work: The Recreational Use of Computer Games During Work Hours." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* [formerly *CyberPsychology & Behavior*], August 2009, 12(4): 461–65. DOI: 10.1089/cpb.2009.0010.

13. Fahey, Rob. "It's Inevitable: Soon We Will All Be Gamers." The Times (UK), July 7, 2008. <http://www.thetimes.co.uk/article/its-inevitable-soon-we-will-all-be-gamers-sn0v2p51fc7>.

## Часть I

1. Csikszentmihályi, Mihály. *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games* (San Francisco: Jossey-Bass, 1975), 206.

## Глава 1

1. Suits, The Grasshopper, 38. Кэти Сален и Эрик Циммерман стали одними из первых исследователей игр, которые назвали эти характеристики крайне важными элементами игры, опираясь на работу Бернарда Сьютса. Подобно многим другим гейм-дизайнерам и исследователям игр, я признательна им за то, что они обратили внимание на это определение Сьютса. Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge: MIT Press, 2004).

2. Игра Tetris была названа «величайшей компьютерной игрой всех времен» в сотом выпуске журнала *Electronic Gaming Monthly* в числе прочих. Замечательный сборник списков лучших игр под названием «Лучшие видеоигры в истории человечества», составленный Джей-Джей Мак-Калу, можно найти здесь: <http://www.filibustercartoons.com/games.htm>.

3. Была написана магистерская диссертация, доказывающая, что в Tetris выиграть в буквальном смысле невозможно: Brzustowski, John. "Can You Win at Tetris?" University of British Columbia, Master of Science, Mathematics, 1992. <http://www.iam.ubc.ca/theses/Brzustowski/-brzustowski.html>.

4. Csikszentmihályi, *Beyond Boredom and Anxiety*, 36.

5. Carse, James P. *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility* (New York: Free Press, 1986), 3.
6. Sutton-Smith, Brian. *Ambiguity of Play* (Cambridge: Harvard University Press, 2001), 198.
7. Такой метод сбора данных в режиме реального времени позволяет исследователям накапливать гораздо более качественные сведения, чем в случае использования традиционных опросов или анкет. Намного легче рассказывать о своих нынешних занятиях и настроении, чем пытаться вспомнить, что вы делали и какие чувства испытывали по прошествии нескольких часов или дней.
8. Csikszentmihályi, Mihály. *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (New York: Harper Perennial, 1991). (*Чиксенмахайи М. Поток. Психология оптимального переживания. М. : Альпина нон-фикшн, 2017.*) См. также: Csikszentmihályi, M. "Optimal Experience in Work and Leisure." *Journal of Personality and Social Psychology*, 1989, 56(5): 815–22; Csikszentmihályi, M., and R. Kubey. "Television and the Rest of Life: A Systematic Comparison of Subjective Experience." *Public Opinion Quarterly*, 1981, 45: 317–28; and Kubey, R., R. Larson, and M. Csikszentmihályi. "Experience Sampling Method Applications to Communication Research Questions." *Journal of Communication*, 1996, 46(2): 99–120.
9. Kash, Thomas, et al. "Dopamine Enhances Fast Excitatory Synaptic Transmission in the Extended Amygdala by a CRF-R1-Dependent Process." *Journal of Neuroscience*, December 17, 2008, 28(51):13856–65. DOI: 10.1523/JNEUROSCI.4715-08.2008.
10. Gregory, Erik M. "Understanding Video Gaming's Engagement: Flow and Its Application to Interactive Media." *Media Psychology Review*, Issue 1, 2008. [http://www.mprcenter.org/mpr/-index.php?option=com\\_content&view=article&id=207&Itemid=163](http://www.mprcenter.org/mpr/-index.php?option=com_content&view=article&id=207&Itemid=163).
11. Yee, Nick. "MMORPG Hours vs. TV Hours." *The Daedalus Project: The Psychology of MMORPGS*, March 9, 2009, vol. 7–1. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000891.php>.
12. Ben-Shahar, Tal. *Happier: Learn the Secrets to Daily Joy and Lasting Fulfillment* (New York: McGraw-Hill, 2007), 77. (*Бен-Шахар Т. Быть счастливее. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012.*)
13. Этот термин ввела в игровую индустрию Николь Лазарро, которая представила его во время презентаций на ежегодной конференции разработчиков игр.
14. Hoeft, Fumiko, et al. "Gender Differences in the Mesocorticolimbic System During Computer Game-Play." *Journal of Psychiatric Research*, March 2008, 42(4): 253–8. [https://www.researchgate.net/publication/5656358\\_Gender\\_differences\\_in\\_the\\_mesocorticolimbic\\_system\\_during\\_game-play](https://www.researchgate.net/publication/5656358_Gender_differences_in_the_mesocorticolimbic_system_during_game-play).

## Глава 2

1. Csikszentmihályi, *Beyond Boredom and Anxiety*, xiii.
2. Csikszentmihályi, *Beyond Boredom and Anxiety*, 37.
3. Csikszentmihályi, *Beyond Boredom and Anxiety*, 1, 197.
4. "Study: Women Over 40 Biggest Gamers." CNN, February 11, 2004. <http://edition.cnn.com/2004/TECH/fun.games/02/11/video.games.women.reut/index.html>.
5. Sutton-Smith, Brian, and Elliot Avedon, eds. *The Study of Games* (New York: Wiley, 1971).
6. Thompson, Clive. "Halo 3: How Microsoft Labs Invented a New Science of Play." *Wired*, August 21, 2007. [http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/magazine/15-09/ff\\_halo](http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/magazine/15-09/ff_halo).
7. Sudnow, David. *Pilgrim in the Microworld* (New York: Warner Books, 1983), 41. Full text available online at [http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Sudnow\\_Pilgrim%20in%20the%20Microworld.pdf](http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Sudnow_Pilgrim%20in%20the%20Microworld.pdf).
8. Sudnow, David. *Pilgrim in the Microworld* (New York: Warner Books, 1983), 41. Full text available online at [http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Sudnow\\_Pilgrim%20in%20the%20Microworld.pdf](http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Sudnow_Pilgrim%20in%20the%20Microworld.pdf), 35.
9. Sudnow, David. *Pilgrim in the Microworld* (New York: Warner Books, 1983), 41. Full text available online at [http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Sudnow\\_Pilgrim%20in%20the%20Microworld.pdf](http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Sudnow_Pilgrim%20in%20the%20Microworld.pdf), 9.
10. Sudnow, David. *Pilgrim in the Microworld* (New York: Warner Books, 1983), 41. Full text available online

at [http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Sudnow\\_Pilgrim%20in%20the%20Microworld.pdf](http://skynet.ie/~ogami/notes/year%204/writing/Sudnow_Pilgrim%20in%20the%20Microworld.pdf), 20.

11. Кори Кис объясняет, как поток вписывается в общую картину позитивной психологии, в следующей статье: Corey Lee M. Keyes, "What Is Positive Psychology?" CNN, January 24, 2001. <http://archives.cnn.com/2001/fyi/teachers.tools/01/24/c.keyes/>.

12. Hoefft, Fumiko, et al., "Gender Differences."

13. Thompson, Clive. "Battle with 'Gamer Regret' Never Ceases." Wired, September 10, 2007. [http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2007/09/gamesfrontiers\\_0910?currentPage=all](http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2007/09/gamesfrontiers_0910?currentPage=all).

14. Jenkins, David. "Chinese Online Publishers Sign 'Beijing Accord.'" Gamasutra News, August 24, 2005. [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=6312](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=6312).

15. Lyubomirsky, S., K. M. Sheldon, and D. Schkade. "Pursuing Happiness: The Architecture of Sustainable Change." *Review of General Psychology*, 2005, 9: 111–31; and Sheldon, K. M., and S. Lyubomirsky. "Is It Possible to Become Happier? (And if So, How?)" *Social and Personality Psychology Compass*, 2007, 1: 1–17.

16. Впервые этот процесс был упомянут в статье: Brickman and Campbell, "Hedonic Relativism and Planning the Good Society." In M. H. Apley, ed., *Adaptation Level Theory: A Symposium* (New York: Academic Press, 1971), 287–302. Совсем недавно он также рассматривался в статье: Bottan, Nicolas Luis, Pérez Truglia, and Ricardo Nicolás. "Deconstructing the Hedonic Treadmill: Is Happiness Autoregressive?" *Social Science Research Network*, January 2010. <http://ssrn.com/abstract=1262569>.

17. Термин «аутотелическая деятельность» впервые использовал Михай Чиксенмихайи в книге *Beyond Boredom and Anxiety*, 10.

18. Lyubomirsky, Sonja. *The How of Happiness: A Scientific Approach to Getting the Life You Want* (New York: Penguin Press, 2008), 64. (*Любомирски С. Психология счастья. Новый подход.* СПб : Питер, 2014.)

19. Nelson, Debra L., and Bret L. Simmons. "Eustress: An Elusive Construct, and Engaging Pursuit." *Research in Occupational Stress and Well-being*, 2003, 3: 265–322.

20. Я признательна Крису Бейтмену за то, что он объяснил, какие нейрохимические процессы лежат в основе радости победы в статье: Chris Bateman, "Top Ten Videogame Emotions." *Only a Game*, April 9, 2008. [http://onlyagame.typepad.com/only\\_a\\_game/2008/04/top-ten-videoga.html](http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2008/04/top-ten-videoga.html).

21. Berns, G. S. "Something Funny Happened to Reward." *Trends in Cognitive Sciences*, 2004, 8(5):193–94. DOI: 10.1016/j.tics.2004.03.007.

22. Keltner, Dacher. *Born to Be Good: The Science of a Meaningful Life* (New York: Norton, 2009), 219–20.

23. Keltner, Dacher. *Born to Be Good: The Science of a Meaningful Life* (New York: Norton, 2009), 250–69.

24. Gilbert, Elizabeth. *Eat, Pray, Love* (New York: Viking, 2006), 260. (*Гилберт Э. Есть, молиться, любить.* М. : Рипол Классик, 2016.)

25. Многие исследования, на результатах которых основан этот перечень внутренних вознаграждений, рассматриваются в следующих книгах: Martin Seligman, *Authentic Happiness* (*Селигман М. В поисках счастья.* М. : Манн, Иванов и Фербер, 2011.); Martin Seligman, *Learned Optimism* (*Селигман М. Как научиться оптимизму. Измените взгляд на мир и свою жизнь.* М. : Альпина Паблишер, 2017.); Seligman and Christopher Peterson, *Character Strengths and Virtues*; Sonja Lyubomirsky, *The How of Happiness* (*Любомирски С. Психология счастья. Новый подход.* СПб : Питер, 2014.); Tal Ben-Shahar, *Happier* (*Бен-Шахар Т. Быть счастливее.* М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012.); Jean M. Twenge's *Generation Me*; Mihály Csíkszentmihályi, *Beyond Boredom and Anxiety*; Eric Weiner, *The Geography of Bliss*.

26. Lyubomirsky, *The How of Happiness*, 16. (*Любомирски С. Психология счастья. Новый подход.* СПб : Питер, 2014.)

### Глава 3

1. Это ориентировочная оценка, полученная посредством сложения среднего количества подписчиков за каждый год, начиная с 2004-го, составлявшего от 2 до 11,5 миллиона, и умножения полученной суммы на среднее количество часов в расчете на одного игрока, согласно

статистическим данным компании Blizzard и данным, полученным в ходе исследований Стэнфордского университета за период до начала 2010 года. Это не совсем точный способ оценки количественных показателей игрового процесса, но даже если бы погрешность составляла целых 50 процентов, речь по-прежнему идет о миллионах лет.

2. В 2008 году ученые обнаружили окаменелости, свидетельствующие о том, что первые прямоходящие предки человека появились около шести миллионов лет назад. Richmond, Brian G., and William L. Jungers. "Orrorin tugenensis Femoral Morphology and the Evolution of Hominin Bipedalism." *Science*, March 21, 2008, 319(5870): 1662. DOI: 10.1126/science.1154197.

3. По данным компании Nielsen, этот показатель составляет 17 часов в неделю на одного игрока World of Warcraft, тогда как один из исследователей Стэнфордского университета говорит о 22 часах; другие исследования подтверждают данные в этом диапазоне. "Online Games Battle for Top Spot." BBC News, December 26, 2007. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7156078.stm>; and "WoW Basic Demographics." The Daedalus Project, 2009, vol. 7–1. <http://www.nickyee.com/-daedalus/archives/001365.php>.

4. "Full Transcript of Blizzard 2010 Plans." Activision Blizzard Fourth-Quarter Earnings, conference call, posted online by INC Gamers, February 11, 2010. <http://www.incgamers.com/News/-20949/full-transcript-blizzard-2010-plans>; and "World of Warcraft Expansion Shatters Sales Records." PC Magazine, November 20, 2008. <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2335141,00.asp>.

5. Термин «благословенная продуктивность» впервые использовала применительно к WoW команда специалистов в области компьютерных наук из школы информатики университета штата Индиана, изучавшая необычайно высокий уровень игровой выносливости игроков WoW, особенно в случае выполнения на первый взгляд монотонных и зачастую утомительных задач. Bardzell, S., J. Bardzell, T. Pace, and K. Reed. "Blissfully Productive: Grouping and Cooperation in World of Warcraft Instance Runs." In *Proceedings of the 2008 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work*, San Diego, November 8–12, 2008 (New York: ACM, 2008), 357–60. DOI: <http://doi.acm.org/10.1145/1460563.1460621>.

6. Castronova, Exodus to the Virtual World, 124. (*Кастронова Э. Бегство в виртуальный мир. Ростов-на-Дону: Феникс, 2010.*)

7. Cavalli, Earnest. "Age of Conan's Maximum Level Only 250 Hours Away." *Wired*, May 14, 2008. <http://www.wired.com/gamelife/2008/05/age-of-conans-m/>.

8. "Why Questing Is the Fastest and Most Enjoyable Way to Level." WoW Horde Leveling, January 23, 2007. <http://wowhordeleveling.blogspot.com/2007/01/why-questing-is-fastest-and-most.html>.

9. Cavalli, "Age of Conan's Maximum Level."

10. Lyubomirsky, *The How of Happiness*, 67.

11. "World of Warcraft: Wrath of Lich King Review." GameSpot, November 13, 2008. <https://www.gamespot.com/reviews/world-of-warcraft-wrath-of-the-lich-king-review/1900-6201906/>.

12. Seligman, Martin. *Authentic Happiness* (New York: Free Press, 2004), 40.

13. "Raiding for Newbies." WoWiki. [http://www.wowwiki.com/Raiding\\_for\\_newbies](http://www.wowwiki.com/Raiding_for_newbies).

14. "World of Warcraft: Phasing Explained." MMORPG. September 28, 2008. <http://www.mmorpg.com/discussion2.cfm/post/2329941#2329941>.

15. Calvert, Justin. "Wrath of Lich King Review." Gamespot. November 13, 2008. <https://www.gamespot.com/reviews/world-of-warcraft-wrath-of-the-lich-king-review/1900-6201906/>.

16. De Botton, Alain. *The Pleasures and Sorrows of Work* (New York: Pantheon, 2009), 80. (*Ален де Боттон. Радости и печали работы. М.: Юнайтед Пресс, 2010.*)

17. Crawford, Matthew. "The Case for Working with Your Hands." *New York Times Magazine*, May 21, 2009. <http://www.nytimes.com/2009/05/24/magazine/24labor-t.html>.

18. Reinecke, Leonard, "Games at Work."

19. De Botton, *The Pleasures and Sorrows of Work*, 260.

## Глава 4

1. Из личного интервью с Николь Лазарро, 5 апреля 2009 г.

2. Ravaja, Niklas, Timo Saari, Jari Laarni, Kari Kallinen, and Mikko Salminen. "The Psychophysiology of Video Gaming: Phasic Emotional Responses to Game Events." *Changing*

Views: World in Play. Digital Games Research Association, June 2005. <http://www.digra.org/dl/db/-06278.36196.pdf>.

3. Во время ежегодной конференции разработчиков игр в 2006 году это исследование получило признание как «Открытие № 1 в области исследований игр». Ссылки на все самые интересные исследования можно найти здесь: <http://www.avantgame.com/top10.htm>.

4. “Can I Have My Life Back?” Отзыв игрока об игре Super Monkey Ball, Amazon, July 1, 2002. [http://www.amazon.co.uk/review/R27IJK4R3ITHIR/ref=cm\\_cr\\_rdp\\_perm/](http://www.amazon.co.uk/review/R27IJK4R3ITHIR/ref=cm_cr_rdp_perm/).

5. Thompson, Clive. “The Joy of Sucking.” Wired, July 17, 2006. <http://www.wired.com/gaming/-gamingreviews/commentary/games/2006/07/71386?currentPage=all>.

6. Koster, Raph. A Theory of Fun for Game Design (Phoenix: Paraglyph Press, 2004), 8–9.

7. Koster, Raph. A Theory of Fun for Game Design (Phoenix: Paraglyph Press, 2004), 40.

8. Koster, Raph. A Theory of Fun for Game Design (Phoenix: Paraglyph Press, 2004), 118.

9. Seligman, Martin. Learned Optimism: How to Change Your Mind and Your Life (New York: Free Press, 1998), 164–66.

10. Seligman, Martin. Learned Optimism: How to Change Your Mind and Your Life (New York: Free Press, 1998), 69.

11. Nesse, R. M. “Is Depression an Adaptation?” Archives of General Psychiatry, 2000, 57: 14–20. С полным текстом можно ознакомиться здесь: <http://www-personal.umich.edu/~nesse/Articles/-IsDepAdapt-ArchGenPsychiat-2000.pdf>; and Kellera, M. C., and R. M. Nesse. “The Evolutionary Significance of Low Mood Symptoms.” Journal of Personality and Social Psychology, 2005, 91(2): 316–30. Full text also available at <http://www-personal.umich.edu/~nesse/Articles/-Keller-Nesse-EvolDepSx-JPSP-2006.pdf>.

12. Lyubomirsky, The How of Happiness, 213.

13. “Rock Band Franchise Officially Surpasses \$1 Billion in North American Retail Sales, According to the NPD Group.” Company press release, New York, March 26, 2009. <http://news.viacom.com/press-release/-rock-band-franchise-officially-surpasses-1-billion-north-american-retail-sales-accord>.

14. Davies, Chris. “Pro Drum Kit Mod into Full-Size Rock Band Controller.” Slash Gear, January 11 2009. <http://www.slashgear.com/pro-drum-kit-mod-into-full-size-rock-band-controller-119585/>.

15. “Guitar Hero II: Playing vs. Performing a Tune.” Ludologist. <http://www.jesperjuul.net/-ludologist/?p=312>; and “In Rock Band, Actually Play Drums and Sing.” Ludologist. <http://www.jesperjuul.net/ludologist/?p=412>.

16. Lang, Derrik J. “Rock Band 2 Will Include New Instruments, Online Modes, Songs.” Associated Press, June 30, 2008. Accessible at [http://www.usatoday.com/tech/gaming/-2008-06-30-rock-band-2\\_N.htm](http://www.usatoday.com/tech/gaming/-2008-06-30-rock-band-2_N.htm).

17. Brightman, James. “Guitar Hero, Rock Band Players Showing Increased Interest in Real Instruments.” GameDaily, November 25, 2008. <http://www.gamedaily.com/games/rock-band-2/-playstation-3/game-news/-guitar-hero-rock-band-players-showing-increased-interest-in-real-instruments/>.

18. Seligman, Learned Optimism, 174.

## *Глава 5*

1. На самом деле игра Lexulous, ранее называвшаяся Scrabulous, с трудом пережила судебный процесс в связи с нарушением авторских прав, который инициировали создатели оригинальной настольной игры. Timmons, Heather. “Scrabble Tries to Fight a Popular Impostor at Its Own Game.” New York Times, April 7, 2008. [www.nytimes.com/2008/04/07/technology/07scrabulous.html](http://www.nytimes.com/2008/04/07/technology/07scrabulous.html).

2. McDonald, Thomas. “Absolutely Scrabulous!” Maximum PC, September 24, 2008. [http://www.maximumpc.com/article/%5Bprimary-term%5D/absolutely\\_scrabulous](http://www.maximumpc.com/article/%5Bprimary-term%5D/absolutely_scrabulous).

3. “What Happened to Scrabulous?” New Home of Suddenly Susan, September 26, 2008. <http://desperatelyseekingsuddenlysusan.wordpress.com/2008/09/26/what-happened-to-scrabulous/>.

4. Например, скриншот от 27 марта 2009 года; “Facebook Friends?,” скриншот от 28 февраля 2008 года; “Baby’s First Scrabulous Game,” скриншот от 15 апреля 2009 года; “Online Scrabble with Mom,” <http://www.flickr.com/photos/jaboney/3444811350/>.



5. Скриншот от 14 мая 2008 года; “Domination,” <http://www.flickr.com/photos/yummiec00kies/-2494160470/>.
6. Скриншот от 27 мая 2008 года; “The Big Picture of my #U+\$@(< Kicking,” <http://www.flickr.com/photos/hemantvt83/2529818600/>.
7. Открытки от мамы, 19 февраля 2009 года: “Stepdaughter Spurns Scheduled Scrabulous,” <http://www.postcardsfrommomomma.com/2009/02/19/-stepdaughter-spurns-scheduled-scrabulous/>.
8. Скриншот от 12 августа 2007 года; “Loving Scrabulous,” <http://www.flickr.com/photos/-etches-johnson/1095923577/>.
9. Скриншот от 11 июля 2009 года: “Funny Lexulous Game,” <http://www.flickr.com/photos/-avantgame/3710408343/in/photostream/>.
10. Скриншот от 10 апреля 2008 года: “Bring It, Ben!,” <http://www.flickr.com/photos/-kendalchen/2404592798/>.
11. Brophy-Warren, Jamin. “Networking Your Way to a Triple-Word Score.” *Wall Street Journal*, October 13, 2007. [http://online.wsj.com/public/article\\_print/SB119222790761657777.html](http://online.wsj.com/public/article_print/SB119222790761657777.html).
12. Weiner, Eric. *The Geography of Bliss* (New York: Twelve, 2008), 325.
13. Weiner, Eric. *The Geography of Bliss* (New York: Twelve, 2008), 114.
14. McElroy, Griffin. “FarmVille Community Surpasses 80 Million Players.” *Joystiq*, February 20, 2010. <http://www.joystiq.com/2010/02/20/farmville-community-surpasses-80-million-players/>; and FarmVille Application Info, AppData, accessed March 2010.
15. Скриншот от 3 июня 2008 года: “The Most Intense Game of Scrabulous Ever,” <http://www.flickr.com/photos/mariss007/2547926935/>.
16. “Online Scrabble with Mom.”
17. Скриншот от 12 июня 2009 года: “My Amazing Lexulous Score—87 points!,” [http://www.flickr.com/photos/sour\\_patch/3621419260/](http://www.flickr.com/photos/sour_patch/3621419260/).
18. “Pwn.” Wikipedia entry, accessed May 1, 2010. <http://en.wikipedia.org/wiki/Pwn>.
19. Keltner, Born to Be Good, 163.
20. “WarioWare: Smooth Moves Review.” *GameSpot*, January 12, 2007. <https://www.gamespot.com/reviews/warioware-smooth-moves-review/1900-6164180/>.
21. Bateman, “Top Ten Videogame Emotions.”
22. Bateman, “Top Ten Videogame Emotions.”
23. Ekman, Paul. *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life* (New York: Times Books, 2003), 197. (Экман П. Психология эмоций. СПб : Питер, 2017.)
24. Seligman, *Learned Optimism*, 282.
25. Seligman, *Learned Optimism*, 282, 284.
26. Jenkins, Henry. “Reality Bytes: Eight Myths about Videogames Debunked.” *The Videogame Revolution*, PBS, 2005. <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>.
27. “Braid Review.” *IGN*, August 4, 2008. <http://www.ign.com/articles/2008/08/04/braid-review-3>.
28. “Braid Is Now Live.” Official Braid blog, August 5, 2008. <http://braid-game.com/news/?p=255>.
29. “Braid Thrives on Live.” *Edge*, August 13, 2008. <http://www.edge-online.com/news/-braid-thrives-live>.
30. Ducheneaut, Nicolas, Nicholas Yee, Eric Nickell, and Robert J. Moore. “Alone Together? Exploring the Dynamics of Massively Multiplayer Online Games.” In *Conference Proceedings on Human Factors in Computing Systems, CHI 2006*, Montreal, Canada, April 22–27, 2006, 407–16. [http://www.nickyee.com/pubs/-Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20\(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/-Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20(2006).pdf).
31. Short, J., E. Williams, and B. Christie. *The Social Psychology of Telecommunications* (London: Wiley, 1976).
32. Morrill, Calvin, David A. Snow, and Cindy H. White. *Together Alone: Personal Relationships in Public Spaces* (Berkeley: University of California Press, 2005). The term “alone together” in the gaming context is inspired by this social theory text, which describes “social ties that paradoxically blend aspects of durability and brevity, of emotional closeness and distance, of being together and alone.”

33. "That's Right! I Solo in Your MMOs!" Mystic Worlds, June 9, 2009. <http://notadiary.typepad.com/mysticworlds/2009/06/thats-right-i-solo-in-your-mmoms.html>.
34. "That's Right! I Solo in Your MMOs!" Mystic Worlds, June 9, 2009. <http://notadiary.typepad.com/mysticworlds/2009/06/thats-right-i-solo-in-your-mmoms.html>.
35. Myers, David G. "The Secrets of Happiness." Psychology Today, October 2009. <http://www.psychologytoday.com/articles/199207/the-secrets-happiness?page=2>.
36. Ito, Mizuko, et al. Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media (Cambridge: MIT Press, 2009), 195.
37. Cookman, Daniel. "Pick Your Game Community: Virtual, or Real?" Lost Garden, February 5, 2006. <http://lostgarden.com/2006/02/pick-your-game-community-virtual-or.html>.
38. Cookman, Daniel. "Pick Your Game Community: Virtual, or Real?" Lost Garden, February 5, 2006. <http://lostgarden.com/2006/02/pick-your-game-community-virtual-or.html>.
39. "12 Ways Video Games Actually Benefit 'Real Life.'" Pwn or Die, May 12, 2009.

## *Глава 6*

1. "13 Billion Kills: Join the Mission." Halo 3 forum, Bungie.net, February 20, 2009. <http://www.bungie.net/News/content.aspx?type=topnews&link=TenBillionKills>.
2. "13 Billion Kills: Join the Mission." Halo 3 forum, Bungie.net, February 20, 2009. <http://www.bungie.net/News/content.aspx?type=topnews&link=TenBillionKills>.
3. "Players Attempt to Hit 7 Billion Kills While Halo 3 Killcount Exceeds Global Population." Joystiq, June 27, 2008. <http://xbox.joystiq.com/2008/06/27/-players-attempt-to-hit-7-billion-kills-while-halo-3-killcount-ex/>.
4. Leith, Sam. "Halo 3: Blown Away." Telegraph, September 22, 2007. <http://www.telegraph.co.uk/culture/3668103/Halo-3-blown-away.html>.
5. "Campaign Kill Count: 10,000,000,000." Halo 3 forum, Bungie.net, April 13, 2009.
6. "Campaign Kill Count: 10,000,000,000." Halo 3 forum, Bungie.net, April 13, 2009.
7. "Campaign Kill Count: 10,000,000,000." Halo 3 forum, Bungie.net, April 13, 2009.
8. Seligman, Learned Optimism, 287
9. "Bungie: 10 Billion Covenant Killed in Halo 3 . . . and Growing." Joystiq, April 13, 2009. <http://xbox.joystiq.com/2009/04/13/bungie-10-billion-covenant-killed-in-halo-3-and-growing/>.
10. "Halo 3 Review." NZGamer, September 24, 2007. <http://nzgamer.com/x360/reviews/538/-halo-3.html>.
11. Paul Pearsall. Awe: The Delights and Dangers of Our Eleventh Emotion (Deerfield Beach, Florida: HCI, 2007), 193.
12. Keltner, Born to Be Good, 268.
13. Polack, Trent. "Epic Scale." Gamasutra, July 16, 2009. [http://www.gamasutra.com/blogs/-TrentPolack/20090716/2412/Epic\\_Scale.php](http://www.gamasutra.com/blogs/-TrentPolack/20090716/2412/Epic_Scale.php).
14. Kuhrcke, Tim, Christoph Klimmt, and Peter Vorderer. "Why Is Virtual Fighting Fun? Motivational Predictors of Exposure to Violent Video Games." Доклад, представленный на ежегодной конференции Международной ассоциации связи: International Communication Association, Dresden, Germany, May 25, 2009. [http://www.allacademic.com/meta/p91358\\_index.html](http://www.allacademic.com/meta/p91358_index.html).
15. "Return of the New Hotness." Bungie.net, August 27, 2009. <http://www.bungie.net/news/-content.aspx?type=topnews&link=NewHotness>.
16. Kelly, Kevin. "Scan This Book!" New York Times, March 14, 2006. <http://www.nytimes.com/2006/05/14/magazine/14publishing.html>.
17. "Watch New Halo 3 Ad: 'Two Soldiers Reminisce.'" Joystiq, September 22, 2007. <http://www.joystiq.com/2007/09/22/watch-new-halo-3-ad-two-soldiers-reminisce/>.
18. "Halo 3 Ad Brings Battle to Reality." Escapist, September 12, 2007. <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/7.48542>.
19. Crecente, Brian. "Halo Diorama." Видео: <https://www.youtube.com/watch?v=TXeST0NMtic>.
20. "Watch New Halo 3 Ad," Joystiq.
21. "Hindsight: Halo 3." Ascendant Justice, March 1, 2008. <http://blog.ascendantjustice.com/-halo-3/hindsight-halo-3/>.
22. Leith, "Halo 3: Blown Away."

23. Curry, Andrew. "Gobekli Tepe: The World's First Temple?" Smithsonian, November 2008. <http://www.smithsonianmag.com/history-archaeology/gobekli-tepe.html#ixzz0T0oKIRQ6>.
24. McIntosh, Lindsay. "'Neolithic Cathedral Built to Amaze' Unearthed in Orkney Dig." The Times (UK), August 14, 2009.
25. Curry, "Gobekli Tepe."
26. Curry, "Gobekli Tepe."
27. "Just the Right Sense of 'Ancient.'" Xbox.com, February 19, 2002. [www.xbox.com/en-US/games/splash/h/halo/themakers3.htm](http://www.xbox.com/en-US/games/splash/h/halo/themakers3.htm). Упоминается в «Википедии», в статье: Halo Original Soundtrack, accessed May 1, 2010. [http://en.wikipedia.org/wiki/Halo\\_Original\\_Soundtrack](http://en.wikipedia.org/wiki/Halo_Original_Soundtrack). Первоначально цитата приведена здесь: <http://www.xbox.com/en-US/games/h/halo/themakers3.htm>.
28. "NCAA Football 10 Review." Team Xbox, IGN, July 10, 2009. <http://www.ign.com/articles/2009/07/13/ncaa-football-10-review-3>.
29. Robertson, Margaret. "One More Go: Why Halo Makes Me Want to Lay Down and Die." Offworld, September 25, 2009. <http://www.offworld.com/2009/09/one-more-go-why-halo-makes-me.html>.
30. "Halo 3 Wiki: About." HaloWiki, version 22:53, February 13, 2009. [http://halowiki.net/p/Main\\_Page](http://halowiki.net/p/Main_Page).
31. "NCAA Football 10 Season Showdown." Inside EA Sports, May 14, 2009.
32. Huizinga, Johan. Homo Ludens (Boston: Beacon Press, 1971), 446. (*Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011.)
33. Gentile, Douglas A., Craig A. Anderson, Shintaro Yukawa, et al. "The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies." Personality and Social Psychology Bulletin, 2009, 35: 752–63.
34. "Some Video Games Can Make Children Kinder and More Likely to Help." Science Daily, June 18, 2009. <http://www.sciencedaily.com/releases/2009/06/090617171819.htm>.
35. Maslow, Abraham. Motivation and Personality (New York: Harper Collins, 1987), 113. (*Абрахам Харольд Маслоу.* Мотивация и личность. СПб: Питер, 2011.)

## Глава 7

1. Личный сайт Кевана Дэвиса, доступ 1 мая 2010 года. <http://kevan.org/cv>.
2. "Chore Wars Player Testimonials." Chore Wars. <http://www.chorewars.com/testimonials.php>.
3. McGonigal, Jane. This Might Be Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the TwentyFirst Century. Dissertation for the PhD in Performace Studies at the University of California, Berkeley. 2006. [http://avantgame.com/McGonigal\\_THIS\\_MIGHT\\_BE\\_A\\_GAME\\_sm.pdf](http://avantgame.com/McGonigal_THIS_MIGHT_BE_A_GAME_sm.pdf)
4. Например, игра в альтернативной реальности Why So Serious?, разработанная рекламным агентством 42 Entertainment для фильма The Dark Knight («Темный рыцарь»), охватила более 10 миллионов геймеров (по данным тематического исследования вирусной рекламной кампании под названием Why So Serious?, посвященной выходу фильма на экраны. Обзорное видео: <https://www.youtube.com/watch?v=1pd74It-yVo>). Огромный успех этой ARG можно отнести не только на счет ее превосходного дизайна, но и всемирной популярности кинофраншизы о Бэтмене, с которой она была связана.
5. Ito, Mizuko, Heather A. Horst, Matteo Bittanti, Danah Boyd, Becky Herr-Stephenson, Patricia G. Lange, C. J. Pascoe, and Laura Robinson, et al. "Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project." White paper, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, November 2008. <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>.
6. Prensky, Marc. "Engage Me or Enrage Me: What Today's Learners Demand." Educause Review, September/October 2005, 40(5): 60. <https://er.educause.edu/articles/2005/1/engage-me-or-enrage-me-what-todays-learners-demand>.
7. King, Nigel S. "Post-Concussion Syndrome: Clarity Amid the Controversy?" British Journal of Psychiatry, 2003, 183: 276–78.
8. Thompson, Bronwyn. "Goals and Goal Setting in Pain Management." HealthSkills, December 1, 2008. <http://healthskills.wordpress.com/2008/12/01/goals-and-goal-setting-in-pain-management/>.

9. McGonigal, Jane. "SuperBetter: Or How to Turn Recovery into a Multiplayer Experience." *Avant Game*, September 25, 2009. <http://blog.avantgame.com/2009/09/super-better-or-how-to-turn-recovery.html>.
10. DeKoven, Bernie. "Creating the Play Community." In *The New Games Book* (Garden City, NY: Doubleday, 1976), 41–42.

## *Глава 8*

1. "Key Findings from a Survey of Air Travelers." Peter D. Hart Research Associates/The Winston Group, May 30, 2008. [http://www.poweroftravel.org/statistics/pdf/ki\\_dom\\_atp\\_summary.pdf](http://www.poweroftravel.org/statistics/pdf/ki_dom_atp_summary.pdf).
2. Seligman, Learned Optimism, 17–30
3. "Jetset: A Serious Game for iPhones." *VuBlog*, February 16, 2009. <https://kotaku.com/5136101/-take-airport-security-game-through-airport-security>.
4. *Day in the Cloud Challenge*. Официальный сайт, доступ 24 июня 2009 года. <http://www.dayinthecloud.com>
5. Правильный ответ — фильм *The Graduate* («Выпускник»), фраза «Миссис Робинсон, вы пытаетесь меня соблазнить?».
6. Креативные подмиссии отличаются от головоломок; очки за них не начисляются автоматически, когда вы еще находитесь в полете, поскольку мастера игры должны оценить их креативность на земле. В нынешнем виде это несколько напоминает отложенное вознаграждение, но не составит труда представить себе обновленную версию игры, позволяющую путешественникам, ожидающим посадки или покупающим билеты в интернете, просматривать и составлять рейтинг креативных подмиссий, с тем чтобы их можно было оценить еще до приземления самолетов с игроками на борту.
7. "Day in the Cloud—Virgin Flight 921." *Onigame*, June 24, 2009. <http://onigame.livejournal.com/41979.html>.
8. "Day in the Cloud—Virgin Flight 921." *Onigame*, June 24, 2009. <http://onigame.livejournal.com/41979.html>.
9. "Nike Plus Is a Statwhore Online Game That You Play by Running." *Ilxor.com*, July 13, 2009. <http://www.ilxor.com/ILX/ThreadSelectedControllerServlet?boardid=67&threadid=73699>.
10. Fox, Jesse, and Jeremy N. Bailenson. "Virtual Self-Modeling: The Effects of Vicarious Reinforcement and Identification on Exercise Behaviors." *Media Psychology*, 2009, 12: 1–25. DOI: 10.1080/15213260802669474.
11. Donath, Judith. "Artificial Pets: Simple Behaviors Elicit Complex Attachments." In Marc Bekoff, ed., *The Encyclopedia of Animal Behavior* (Santa Barbara, CA: Greenwood Press, 2004).
12. "How Often Do Foursquare Users Actually Check In?" *Business Insider*, May 7, 2010. <http://www.businessinsider.com/how-often-do-foursquare-user-actually-check-in-2010-5>.
13. "Left the House." Страница продукта на сайте *Split Reason*. <http://www.splitreason.com/-product/622>.

## *Глава 9*

1. Evans, Simon, and Simon Johnson. "The Comfort of Strangers." *Swarm Toolkit*.
2. Интервью по электронной почте с Саймоном Джонсоном от 3 мая 2009 года.
3. Turner, Victor. *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society* (Ithaca: Cornell University Press, 1975), 45.
4. "Necklace of the Subaltern Betrayer." *Ghosts of a Chance*, September 15, 2008. [http://ghostsofchance.com/main\\_site/index.php?p=object&id=1](http://ghostsofchance.com/main_site/index.php?p=object&id=1).
5. Bath, Georgina. "Ghosts of a Chance Alternate Reality Game Report." *Smithsonian American Art Museum*, Washington, D.C., November 6, 2008. [http://ghostsofchance.com/GhostsofaChance\\_-Report2.pdf](http://ghostsofchance.com/GhostsofaChance_-Report2.pdf).
6. Simon, Nina K. "An ARG at the Smithsonian: Games, Collections, and Ghosts." *Museum 2.0*, September 8, 2008. <http://museumtwo.blogspot.com/2008/09/-arg-at-smithsonian-games-collections.html>.

7. По данным Мазарин Банаджи, которая изучала проблему дискриминации по возрасту в Гарвардском университете, зрелый возраст ассоциируется со снижением физических возможностей и когнитивных способностей. Опубликованные результаты можно найти здесь: Cunningham, W. A., M. K. Johnson, J. C. Gatenby, J. C. Gore, and M. R. Banaji. "Neural Components of Social Evaluation." *Journal of Personality and Social Psychology*, 2003, 85: 639–49.

### Глава 10

1. Saba, Moussavi, Somnath Chatterji, et al. "Depression, Chronic Diseases, and Decrements in Health: Results from the World Health Surveys." *The Lancet*, September 8, 2007, 370(9590): 851–58. DOI: 10.1016/S0140-6736(07)61415-9.

2. Lyubomirsky, *The How of Happiness*, 14.

3. Lyubomirsky, *The How of Happiness*, 7.

4. Lyubomirsky, *The How of Happiness*, 72.

5. Lyubomirsky, *The How of Happiness*.

6. Seligman, *Authentic Happiness*, xii. (Селигман М. В поисках счастья. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2011.)

7. Weiner, *The Geography of Bliss*, 310.

8. Ben-Shahar, *Happier*, 165–66.

9. Williams, Sam. "Hack, Hackers and Hacking." In *Free as in Freedom: Richard Stallman's Crusade for Free Software* (Sebastopol, CA: O'Reilly, 2002). Доступно также в интернете на сайте: <http://oreilly.com/openbook/freedom/appb.html>.

10. Caplan, Jeremy. "Hacking Toward Happiness." *Time*, June 21, 2007. <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1635844,00.html>.

11. Я придумала этот термин в 2007 году, но к тому времени уже занималась этим несколько лет. Мне просто требовался способ описать данную концепцию другим специалистам в области технологий, чтобы они тоже могли начать это делать. Я представила термин в основном докладе на конференции Emerging Technology Conference (ETech) в Сан-Диего 26–29 марта 2007 года, а затем в основном докладе на выставке Web 2.0 Expo в Сан-Франциско 18 апреля 2007 года.

12. Morrill, et al., *Together Alone*, 231.

13. Это утверждение основано на моем анализе результатов научных исследований в области позитивной психологии по теме актов доброты, участники которых в большинстве случаев не знали друг друга до того, как оказались в совместной среде испытаний. Это превосходный пример транзиторной социальности.

14. Keltner, *Born to Be Good*, 3.

15. Keltner, *Born to Be Good*, 7–8.

16. Эти правила были разработаны вместе с Шоном Стюартом, удостоенным многих наград автором книг в жанре научной фантастики и фэнтези, во время работы над проектом Last Call Poker.

17. Tad Friend, "The Shroud of Marin." *The New Yorker*, August 29, 2005.

18. Davidson, Amy. "California Dying: Q&A with Tad Friend." *The New Yorker* online, August 29, 2005. [http://www.newyorker.com/archive/2005/08/29/050829on\\_onlineonly01?currentPage=all](http://www.newyorker.com/archive/2005/08/29/050829on_onlineonly01?currentPage=all).

19. Pujol, Rolando. "NYC Cemeteries Dying from Neglect." *AM New York*, May 29, 2009. <http://amny.com/urbanite-1.812039/nyc-cemeteries-dying-from-neglect-1.1286733>.

20. Weiner, *The Geography of Bliss*, 73.

21. Hecht, Jennifer Michael. *The Happiness Myth: The Historical Antidote to What Isn't Working Today* (New York: Harper One, 2008), 57.

22. Hecht, Jennifer Michael. *The Happiness Myth: The Historical Antidote to What Isn't Working Today* (New York: Harper One, 2008), 58.

23. Ben-Shahar, *Happier*, 147–48.

24. Hecht, *The Happiness Myth*, 59.

25. Keltner, *Born to Be Good*, 195.

26. Цитата приведена в книге: Keltner, *Born to Be Good*, 186.

27. Hecht, *The Happiness Myth*, 298.

28. Csikszentmihályi, *Beyond Boredom and Anxiety*, 102–21.

29. Keltner, Born to Be Good, 220.

30. Weiner, The Geography of Bliss, 74 (цитата Джона Стюарта Милля).

### Часть III

1. Flugelman, Andrew. "The Player Referee's Non-Rulebook." In The New Games Book, 86.

### Глава 11

Отдельные отрывки в этой главе позаимствованы из моей книги *Engagement Economy: The Future of Massively Scaled Participation and Collaboration*, а также специального отчета *Technology Horizons*, подготовленного мной для Института будущего в сентябре 2008 года. Полный текст этого доклада был опубликован Институтом будущего и доступен по ссылке <http://iftf.org/node/-2306>.

1. "How the Telegraph Investigation Exposed the MPs' Expenses Scandal Day by Day." Telegraph, May 15, 2009. <http://www.telegraph.co.uk/news/newstopics/mps-expenses/5324582/-How-the-Telegraph-investigation-exposed-the-MPs-expenses-scandal-day-by-day.html>.

2. Wintour, Patrick, and Nicholas Watt. "MPs' Expenses: Critics Attack Censorship as Redactions Black Out Documents." Guardian, June 19, 2009. <http://www.guardian.co.uk/politics/2009/jun/18/mps-expenses-censorship-black-out>

3. Jeff Howe. *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business* (New York: Crown Business, 2008), 4–17.

4. Andersen, Michael. "Four Crowdsourcing Lessons from the Guardian's (Spectacular) Expenses-Scandal Experiment." Nieman Journalism Lab, June 23, 2009. <http://www.niemanlab.org/-2009/06/four-crowdsourcing-lessons-from-the-guardians-spectacular-expenses-scandal-experiment>.

5. Participation on Web 2.0 Websites Remains Weak." Reuters, April 18, 2007. <http://www.reuters.com/article/technologyNews/idUSN1743638820070418>

6. Wright, Steven, and Jason Groves. "Shameless MPs Try to Dodge Trial Using 1689 Law Which Protects Them from Prosecution." Daily Mail, February 8, 2010. <http://www.dailymail.co.uk/news/-article-1248688/MPs-expenses-Three-Labour-MPs-Tory-peer-charged-false-accounting.html#ixzz0ikXMZse6>

7. Shirky, Clay. "Gin, Television, and Social Surplus." Personal blog, April 26, 2008. <https://livinginliminality.files.wordpress.com/2008/09/gin.pdf>.

8. Internet World Stats—Usage and Population Statistics, accessed December 31, 2009. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

9. "Wikipedia Is an MMORPG." Wikipedia project, accessed May 1, 2010. [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia\\_is\\_an\\_MMORPG](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_is_an_MMORPG).

10. "Wikipedia Is an MMORPG." Wikipedia project, accessed May 1, 2010. [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia\\_is\\_an\\_MMORPG](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_is_an_MMORPG).

11. Puente, Maria. "Learn, Fight Hunger, Kill Time All at Once at Freerice.com." USA Today, January 23, 2008. [http://www.usatoday.com/life/lifestyle/2008-01-23-freerice\\_N.htm](http://www.usatoday.com/life/lifestyle/2008-01-23-freerice_N.htm).

12. Правильный ответ: растуший на кончике стебля.

13. "Frequently Asked Questions." Free Rice. <http://www.freerice.com/faq.html>.

14. Anderson, Frank. "Can Videogames Make the World a Better Place?" BitMob, August 25, 2009..

15. Pietzsch, Joachim. "The Importance of Protein Folding." Horizon Symposia: Connecting Science to Life, online project of the journal Nature. <http://www.nature.com/horizon/proteinfolding/-background/importance.html>.

16. McElroy, Griffin. "Joystiq Set to Overtake G4 in Folding@home Leaderboards Tonight." Joystiq, February 8, 2010. <http://playstation.joystiq.com/tag/folding@home>; and Stella, Shiva. "Sony Updates Folding@home for PS3 Folks Trying to Save the World." Game Bump, December 19, 2007. <https://arstechnica.com/gaming/2007/12/-sony-updates-the-ps3-foldinghome-client-adds-timed-shut-off/>.

17. Stasick, Ed. "Leave Your PS3 on for a Good Cause This Sunday Night!" Joystiq, March 21, 2007. <http://playstation.joystiq.com/2007/03/21/leave-your-ps3-on-for-a-good-cause-this-sunday-night/>.

18. Rimon, Noah. "Folding@home Petaflop Barrier Crossed." PlayStation blog, September 19, 2007. <http://blog.us.playstation.com/2007/09/foldinghome-petaflop-barrier-crossed/>.
19. Khan, Shaan. "Turning In-Game Achievements into Real-World Action." Thinkers & Doers, July 30, 2009.
20. Dumitrescu, Andrei. "PlayStation 3 Will Catch Up to the Xbox 360 in 2011." Softpedia, August 5, 2009. <http://news.softpedia.com/news/-PlayStation-3-Will-Catch-Up-to-the-Xbox-360-in-2011-118402.shtml>.
21. Jacques, Robert. "Folding@home Clocks Up a Million PS3 Users." V3, February 6, 2008. <http://www.v3.co.uk/vnunet/news/2208966/folding-home-clocks-million-ps3>.
22. "Computer Game's High Score Could Earn Nobel in Medicine." RichardDawkins.net forum, May 11, 2008. <http://www.washington.edu/news/2008/05/08/-computer-games-high-score-could-earn-the-nobel-prize-in-medicine>.
23. Игра была разработана аспирантом Сетом Купером и научным сотрудником Эдриеном Треем, специализирующимися в области компьютерных наук, которые работали вместе с профессором Вашингтонского университета Зарой Попович, профессором биохимии Дэвидом Бейкером из Висконсинского университета, научным сотрудником Медицинского института Говардом Хагсом и профессором компьютерных наук из Висконсинского университета Дэвидом Салезином. Их консультировали профессиональные разработчики игр.
24. Fahey, Mike. "Humans Triumph Over Machines in Protein Folding Game Foldit." Kotaku. August 6, 2010. <http://www.kotaku.com.au/2010/08/-humans-triumph-over-machines-in-protein-folding-gamefoldit/>.
25. Cooper, Seth, Firas Khatib, et al., and Foldit players. "Predicting protein structures with a multiplayer online game." *Nature*. August 2010. 466, 756–60. <http://www.nature.com/nature/journal/-v466/n7307/full/nature09304.html>.
26. Deci, Edward L., Richard Koestner, and Richard M. Ryan. "A Meta-Analytic Review of Experiments Examining the Effects of Extrinsic Rewards on Intrinsic Motivation." *Psychological Bulletin*, November 1999, 125(6): 627–68. DOI: 10.1037/0033-2909.125.6.627.
27. "Job Listings." Bungie.net, accessed May 1, 2010. <https://careers.bungie.com/en-US>.

## *Глава 12*

1. "Epic Win." Urban Dictionary entry. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=epic%20win>.
2. Twitter replies to @avantgame from @tobybarnes, @changeist, and @incobalt, on November 4, 2009.
3. Многие микроволонтерские миссии в The Extraordinaries больше напоминают задачи для человеческого интеллекта в стиле Amazon Mechanical Turk — маркировка и сортировка цифровых объектов, например для музеев, научного сообщества, правительственных учреждений. Эта работа важна, но вряд ли может претендовать на то, чтобы называться эпической победой. В начале 2010 года основатели проекта сообщили мне в телефонной беседе, что компания в большей мере фокусируется на разработке мобильных миссий для реального мира, и в меньшей — на разработке задач для человеческого интеллекта.
4. "Chat with an Extraordinary: Nathan Hand of Christel House." The Extraordinaries blog, November 17, 2009. <http://www.theextraordinaries.org/2009/11/-chat-with-an-extraordinary-nathan-hand-of-christel-house.html>.
5. Wenner, Melissa. "Smile! It Could Make You Happier." *Scientific American*, September 2009. <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=smile-it-could-make-you-happier>.
6. "Chat with an Extraordinary," The Extraordinaries blog.
7. Официальное руководство к игре The Sims 3
8. Edelman, Joe. "Make a Wish." Live talk, Ignite Amherst, September 22, 2009. <http://-igniteshow.com/amherst>.
9. Личное интервью с Джо Эдельманом от 12 июля 2008 года.
10. Edelman, "Make a Wish."
11. Edelman, "Make a Wish."

12. Edelman, Joe. "Your Life: The Groundcrew Mission." Groundcrew. <http://groundcrew.us/papers/your-life>.
13. Edelman, Joe. "The Mobile Manifesto: How Mobile Phones Can Replace a Broken Economy." Joe Edelman blog, January 2009.
14. Edelman, Joe. "Volunteering with Groundcrew." Groundcrew. <http://groundcrew.us/papers/-volunteering>.
15. Jeyes, Dave. "Google Wants to Smarten Up Your Home with PowerMeter." Tech.Blorge, February 10, 2009.
16. Kho, Jennifer. "Adaptive Meter: Playing the Energy Conservation Game." Earth2Tech, March 29, 2009. <http://earth2tech.com/2009/03/29/playing-the-energy-conservation-game/>.

### **Глава 13**

1. Richards, C. "Teach the World to Twitch: An Interview with Marc Prensky." Futurelab, December 2003. [www.futurelab.org.uk/resources/publications\\_reports\\_articles/web\\_articles/-Web\\_Article578](http://www.futurelab.org.uk/resources/publications_reports_articles/web_articles/-Web_Article578); and "Designing Games with a Purpose." Communications of the ACM, August 2008, 51(8): 58–67. DOI: <http://doi.acm.org/10.1145/1378704.1378719>.
2. Tomasello, Michael. *Why We Cooperate* (Cambridge: MIT Press, 2009).
3. Tomasello, Michael, and Malinda Carpenter. "Shared Intentionality." *Developmental Science*, December 2006, 10(1): 121–125.
4. Rakoczy, Hannes, Felix Warneken, and Michael Tomasello. "The Sources of Normativity: Young Children's Awareness of the Normative Structure of Games." *Journal of Developmental Psychology*, May 2008, 44(3): 875–81.
5. "Which Do You Prefer: Competitive or Cooperative Multiplayer?" *Escapist*, October 24, 2009. <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.151529>.
6. Contreras, Paul Michael. "LittleBigPlanet Sets Another Milestone for Number of Levels." *PlayStation Lifestyle*, November 20, 2009. <http://playstationlifestyle.net/2009/11/20/-littlebigplanet-sets-another-milestone-for-number-of-levels/>.
7. Brunelli, Richard. "Grand Prize Winner: McDonald's Brave New World." *AdWeek*, December 1, 2008.
8. Термин придуман Шином Стейси, директором сайта Unfiction ([www.unfiction.com](http://www.unfiction.com)), где находится ведущий (с 2003 года) дискуссионный форум по вопросам беспорядочных историй и игр в альтернативной реальности.
9. Peterson, Christopher, and Martin Seligman. *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification* (New York: Oxford, 2004).
10. "The VIA Classification of Character Strengths." The Values in Action (VIA) Institute, October 23, 2008.
11. Tapscott, Don, and Anthony D. Williams. *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything* (New York: Portfolio, 2008), 33.
12. Tapscott, Don, and Anthony D. Williams. *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything* (New York: Portfolio, 2008), x.

### **Глава 14**

1. Brand, Stewart. *Whole Earth Discipline: An Ecopragmatist Manifesto* (New York: Viking, 2009), 275, 298.
2. Brand, Stewart. "The Purpose of the Whole Earth Catalog." *Whole Earth Catalog*, Fall 1968. Electronic version available at <http://wholeearth.com/issue/1010/article/195/we.are.as.gods>.
3. Brand, *Whole Earth Discipline*, 276.
4. Brand, *Whole Earth Discipline*, 298.
5. Brand, *Whole Earth Discipline*.
6. Brand, *Whole Earth Discipline*, 276.
7. "Jill Tarter and Will Wright in Conversation." *Seed*, September 2, 2008. [http://salon.seedmagazine.com/salon\\_tarter\\_wright.html](http://salon.seedmagazine.com/salon_tarter_wright.html).
8. "Spore." Wikipedia entry, accessed May 1, 2010. <http://en.wikipedia.org/wiki/Spore>.



9. Историю появления термина «массовая многопользовательская прогнозная игра» и их разработки в Институте будущего см. “Institute for the Future Announces First Massively Multiplayer Forecasting Platform.” Institute for the Future. Palo Alto: September 22, 2008. <http://iftf.org/node/2319>; “Massively Multiplayer Forecasting Games: Making the Future Real.” Institute for the Future. Palo Alto: September 7, 2008. <http://iftf.org/node/2302>.
10. Simon, Nina. “The Aftermath of the ARG World Without Oil.” Museum 2.0, July 27, 2007. <http://museumtwo.blogspot.com/2007/07/game-friday-aftermath-of-arg-world.html>.
11. Cerulo, Karen. *Never Saw It Coming: Cultural Challenges to Envisioning the Worst* (Chicago: University of Chicago Press, 2006).
12. Gravois, John. “Think Negative!” *Slate*, May 16, 2007. <http://www.slate.com/id/2166211>.
13. “A to Z: A World Beyond Oil.” *World Without Oil*, May 31, 2007. <http://community.livejournal.com/worldwithoutoil/20306.html>.
14. Guité, François. Quoted on “Buzz: World Without Oil,” *World Without Oil*. <http://www.worldwithoutoil.org/metabuzz.htm>.
15. “Everything Falls Apart—the End (Semi-OOG).” WWO player blog post, May 31, 2007. <http://fallingintosin.livejournal.com/12325.html>.
16. “Fond and Sad Goodbye.” *World Without Oil—The Texts*, June 1, 2007. <http://wwotext.blogspot.com/2007/06/fond-and-sad-goodbye.html>.
17. “Ending Thoughts (OOG).” WWO player blog post, May 31, 2007. <http://monkeywithoutoil.blogspot.com/2007/05/ending-thoughts-oog.html>.
18. “New Chess Theory Not for Einstein: Scientist Denies Ever Playing ‘Three-Dimensional’ Game, Even for Relaxation.” *New York Times*, March 28, 1936.
19. “New Chess Theory Not for Einstein: Scientist Denies Ever Playing ‘Three-Dimensional’ Game, Even for Relaxation.” *New York Times*, March 28.
20. Reid, Raymond. “Chesmayne: History of Chess.” 1994. Accessible at <http://www.chess-poster.com/english/chesmayne/chesmayne.html>.
21. Cascio, Jamais. “Super-Empowered Hopeful Individual.” *Open the Future*, March 2008. [http://openthefuture.com/2008/03/superempowered\\_hopeful\\_individ.html](http://openthefuture.com/2008/03/superempowered_hopeful_individ.html).
22. Friedman, Thomas. *The Lexus and the Olive Tree: Understanding Globalization* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 1999), 381.
23. Friedman, Thomas. *The Lexus and the Olive Tree: Understanding Globalization* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 1999).
24. Это высказывание взято из выступления Джамея Касио с презентацией десятилетнего прогноза в Институте будущего в апреле 2009 года. Презентация доступна по адресу: <http://iftf.org/files/deliverables/50YearScenarios.ppt>.
25. “Superstruct FAQ.” Institute for the Future, September 22, 2008. <http://www.iftf.org/node/2096>.
26. Демографический анализ, выполненный Кэти Виан для доклада о десятилетнем прогнозе на ежегодном выездном заседании 2009 года. Доклад доступен по адресу: <http://www.iftf.org/node/276>.
27. Институт будущего, [www.iftf.org](http://www.iftf.org).
28. Hersman, Erik. “Solving Everyday Problems with African Ingenuity.” *Africa Good News*, February 2009.
29. Becker, Gene. “The Long Game.” *Superstruct*, 2008.
30. Мировая интернет-статистика — статистика его использования и количество пользователей.

### *Послесловие*

1. Yudkowsky, Eliezer. “If You Demand Magic, Magic Won’t Help.” *Less Wrong*, March 22, 2008. [http://lesswrong.com/lw/ou/if\\_you\\_demand\\_magic\\_magic\\_wont\\_help/](http://lesswrong.com/lw/ou/if_you_demand_magic_magic_wont_help/).
2. Именно 5 миллионов лет назад начался отсчет на временной шкале видов гоминидов с вида австралопитек рамидус.
3. “Archaeological Tree-Ring Dating at the Millennium.” *Journal of Archaeological Research*, September 2002, 10(3): 243–75. <http://www.springerlink.com/content/hhv8qd78hh7r5pfb/>.

4. “Ancient Etruscans Were Immigrants from Anatolia, or What Is Now Turkey.” European Society of Human Genetics, press release, June 16, 2007. [http://www.eurekalert.org/pub\\_releases/2007-06/-esoh-aew061307.php](http://www.eurekalert.org/pub_releases/2007-06/-esoh-aew061307.php); see also Wade, Nicholas. “DNA Boosts Herodotus’ Account of Etruscans as Migrants to Italy,” New York Times, April 3, 2007. <http://www.nytimes.com/2007/04/03/science/-03etruscan.html>.

## Примечания редакции

[1] Словосочетание broken reality, вынесенное в название оригинала книги и часто в ней встречающееся, сложно точно перевести на русский язык. Среди геймеров слово broken означает неправильное функционирование игрового элемента, нарушающее баланс системы, нечто, нуждающееся в доработке и полировке, но отнюдь не бесполезный, испорченный объект. *Прим. ред.*

[2] В аналитическом отчете компании Newzoo по мировому игровому рынку сообщается, что сегодня мировое сообщество геймеров составляет 2,2 миллиарда человек. *Прим. ред.*

[3] Согласно отчету по глобальной финансовой статистике исследовательской компании SuperData, в 2016 году цифровые доходы игровой индустрии составили 91 миллиард долларов, а в 2017-м достигли 108,9 миллиарда. *Прим. ред.*

[4] Здесь и далее генеральный директор компании. *Прим. ред.*

[5] Здесь и далее под консолью подразумеваются игровые приставки для телевизионных систем, типа PlayStation и Xbox. *Прим. ред.*

[6] От англ. multiplayer — многопользовательский, Игры для двух и более игроков. В русском языке термины мультиплеерная и многопользовательская игра взаимозаменяемы. *Прим. ред.*

[7] Это рекордный показатель. С 2010 года количество подписчиков заметно упало и стало сильно варьироваться в зависимости от обновления контента. На данный момент Blizzard Entertainment прекратила выкладывать в публичный доступ информацию из своих ежеквартальных отчетов, откуда и была взята эта цифра. *Прим. ред.*

[8] В русском сообществе этот процесс обычно называют «прокачкой» или «гриндом». *Прим. ред.*

[9] Геймплей (от англ. game и play, дословно «играние в игру») — игровой процесс. Термин, описывающий процесс непосредственно взаимодействия игрока и игры. Основной компонент любой игры. *Прим. ред.*

[10] Издана на русском языке: Любомирски С. Психология счастья. Новый подход. СПб : Питер, 2014. *Прим. ред.*

[11] HUD (англ. heads-up display — «предназначенный для просмотра без наклона головы») — часть визуального интерфейса игрока, отображающаяся на фоне виртуального игрового пространства в процессе игры, своего рода панель приборов. *Прим. ред.*

[12] Мод — пользовательская модификация игры. В контексте WoW — персонализация интерфейса, добавляющая новые формы обратной связи или делающая более удобными существующие. Может, например, добавлять на экран эффект мерцания или тревожные звуки в случае падения очков здоровья ниже определенного уровня, что не предусмотрено базовым интерфейсом игры. *Прим. ред.*

[13] Издана на русском языке: Боттон А., Радости и печали работы. М. : Юнайтед Пресс, 2014. *Прим. ред.*

[14] В русском игровом сленге распространен вариант произношения «павнить», хотя заметно чаще используется аналогичный термин «овнить» *Прим. перев.*

[15] И хотя это самое правдоподобное объяснение, стоит отметить существование и других легенд о происхождении данного термина. Так, согласно одной из них, в 1935 году во время шахматного турнира известный шахматист Александр Алехин перед матчем пригрозил своему противнику, что заберет его коня своей пешкой (англ. pawn), создав тем самым это выражение. *Прим. ред.*

[16] Сайт pwnordie.com на данный момент неактивен. *Прим. ред.*

[17] Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community. («Боулинг в одиночку: упадок и возрождение американской общности»). *Прим. пер.*

[18] Воинское звание главного героя происходит от реально существующего ранга в некоторых родах ВМС США Мастер чиф-петти-офицер (англ. Master Chief Petty Officer). В русской локализации игр и книг Halo имеет несколько вариантов перевода. *Прим. ред.*

[19] Джеймс Браун — американский певец, один из самых выдающихся представителей поп-музыки XX столетия. В 1965 году написал и впервые исполнил песню, ставшую его визитной карточкой во всем мире, — I Got You (I Feel Good). *Прим. пер.*

[20] Коференция США — спортивная лига, состоящая из команд 19 университетов США, соревнующихся в 14 видах спорта. *Прим. ред.*

[21] XP, Experience Points, очки опыта. В русском комьюнити часто используется термин «экспа». *Прим. ред.*

[22] Эскапизм — стремление личности уйти от жизненных проблем в вымышленный, придуманный мир, бегство от реальности. *Прим. ред.*

[23] Цифровой абориген (уроженец) — термин, придуманный Марком Пренски для детей, рожденных в эпоху цифровых технологий. Тех же, кто не родился в эту эпоху, но остается активным приверженцем информационной эры, он назвал цифровыми иммигрантами. *Прим. ред.*

[24] Челлендж — модное английское слово, которое можно перевести как «вызов» в контексте словосочетания «бросить вызов»; другие значения — соревнование/спор, сложное препятствие, задание, требующее выполнения. *Прим. ред.*

[25] *Бен-Шахар Т.* Быть счастливей. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012.

[26] Подробнее см. в книге Кельвина Моррилла Together Alone: Personal Relationships in Public Places, не переводившейся на русский язык. *Прим. ред.*

[27] I must be cruel only to be kind — «Я должен быть жесток, чтоб добрым быть» (перевод А. Радловой). *Прим. пер.*

[28] Англ. hokey pokey, где hokey означает «избитый», «банальный». *Прим. пер.*

[29] Жанр компьютерных игр, в которых присутствуют элементы квеста и экшена. *Прим. ред.*

[30] Некоммерческая организация, занимающаяся обучением всех желающих правильным техникам оказания первой помощи при остановке сердца. *Прим. ред.*

[31] Издана на русском языке: *Гладуэлл М.* Гении и аутсайдеры. Почему одним все, а другим ничего? М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012. *Прим. ред.*

[32] На конец 2017 года статус самой продаваемой игры всех времен принадлежит Grand Theft Auto V, вышедшей 17 сентября 2013 года и собравшей более 1 миллиарда долларов за первые три дня. С момента релиза было продано более 83 миллионов копий игры. *Прим. ред.*

[33] Игра сочетает несколько жанров; а по словам Уилла Райта, она — «симулятор всего». *Прим. ред.*

[34] Издана на русском языке: *Танскомт Д., Уильямс Э.* Викиномика. Как массовое сотрудничество изменяет все. М. : Изд-во BestBusinessBooks, 2009. *Прим. ред.*

## Максимально полезные книги

Если у вас есть замечания и комментарии к содержанию, переводу, редактуре и корректуре, то просим написать на [be\\_better@m-i-f.ru](mailto:be_better@m-i-f.ru), вы поможете нам исправить недочеты и стать лучше.

**Наши электронные книги**

**Дарите электронные книги**

**Заходите в гости:**

[mann-ivanov-ferber.ru](http://mann-ivanov-ferber.ru)

[blog.mann-ivanov-ferber.ru](http://blog.mann-ivanov-ferber.ru)

[facebook.com/mifbooks](https://facebook.com/mifbooks)

[vk.com/mifbooks](https://vk.com/mifbooks)

[twitter.com/mifbooks](https://twitter.com/mifbooks)

[instagram.com/mifbooks](https://instagram.com/mifbooks)

[youtube.com/user/mifbookstv](https://youtube.com/user/mifbookstv)

Дерево знаний

Предложите нам книгу

Ищем правильных коллег

**Для корпоративных клиентов:**

Полезные книги в подарок

Корпоративная библиотека  
Книги ищут поддержку

## Над книгой работали

Главный редактор *Артем Степанов*

Ответственный редактор *Наталья Шульпина*

Литературный редактор *Татьяна Сковородникова*

Арт-директор *Алексей Богомолов*

Дизайн переплета *A-2-O (a-2-o.ru)*

Верстка *Вадим Мартыновский*

Корректоры *Вита Галич, Елена Попова*

**ООО «Манн, Иванов и Фербер»**

[mann-ivanov-ferber.ru](http://mann-ivanov-ferber.ru)

Электронная версия книги подготовлена компанией [Webkniga.ru](http://Webkniga.ru), 2018