

Евгений Колесников



SERIOUS **GAME:**

ДЕЛОВАЯ ИГРА — ИНСТРУМЕНТ
РАЗВИТИЯ БИЗНЕСА

Евгений Колесников

Serious game: деловая игра – инструмент развития бизнеса

Издательский EPUB

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48785509

*Serious game: деловая игра – инструмент развития бизнеса: Человек
слова; М.; 2019*

ISBN 978-5-6041601-6-9

Аннотация

Есть множество определений игры – у каждой дисциплины своё. Я приведу лишь некоторые из них, но мне очень хочется, чтобы каждый читатель, перевернув последнюю страницу, сформировал своё собственное определение игры и научился применять игровой подход для развития себя самого и своего дела. В первой части книги я попытаюсь описать игру так, как её понимают разные науки, показать многообразие её проявлений в нашей жизни и раздвинуть рамки игры за пределы человеческой цивилизации как универсального феномена в мире. Во второй части я расскажу о принципах поиска и вариантах игровых решений для практических задач. А в самом конце поделюсь с вами примером разработки одной деловой игры по заказу крупной торговой компании. Надеюсь, что книга позволит вам

не только понять феномен игры, но и освоить использование игровых подходов в личной жизни и бизнесе. *Автор*

Содержание

Вступление	5
Феномен игры в человеческой цивилизации	7
Почему люди играют?	10
Психология игры	20
Социология игры	22
Конец ознакомительного фрагмента.	25

Евгений Колесников

Serious game: деловая игра – инструмент развития бизнеса

Благодарю Всевышнего за возможность приносить пользу другим людям. Моих дорогих Папу и Маму за правильные ориентиры в жизни. Мою любимую жену и чудесных детей – за вдохновение.

Вступление

Есть множество определений игры – у каждой дисциплины своё. Я приведу лишь некоторые из них, но мне очень хочется, чтобы каждый читатель, перевернув последнюю страницу, сформировал своё собственное определение игры и научился применять игровой подход для развития себя самого и своего дела.

В первой части книги я попытаюсь описать игру так, как её понимают разные науки, показать многообразие её проявлений в нашей жизни и раздвинуть рамки игры за пределы человеческой цивилизации как универсального феномена в мире. Во второй части я расскажу о принципах поиска

и вариантах игровых решений для практических задач. А в самом конце поделюсь с вами примером разработки одной деловой игры по заказу крупной торговой компании.

Надеюсь, что книга позволит вам не только понять феномен игры, но и освоить использование игровых подходов в личной жизни и бизнесе.

Феномен игры в человеческой цивилизации

*Игры детей – вовсе не игры, и правильное
смотреть на них как на самое значительное и
глубокомысленное занятие этого возраста
Мишель де Монтень*

Вы помните свои самые яркие воспоминания детства? С чем они связаны? В какой миг вы забываете себя и погружаетесь в процесс всем сознанием, без остатка? В какую секунду действие полностью овладевает вами?

С большой вероятностью вы не определите этот момент. В том состоянии вы были абсолютно счастливы, и конкретные воспоминания могли не сохраниться в сознании. Но само ощущение детского восторга, скорее всего, будет связано с той или иной игрой, игровым процессом.

Для каждого человека игра является фундаментальным способом познания мира. С самого раннего детства мы используем игру и её элементы для взаимодействия со своими сверстниками, со взрослыми, с животными. Игра соединяет в себе реальный мир и мир придуманный, позволяя ребёнку в комфортной форме исследовать свои возможности.

Игра – это универсальный атрибут, знакомый всем мировым культурам без исключения. Она стала неотъемлемой ча-

стью цивилизации даже раньше, чем сформировалось само общество. Более того, изучение окружающего нас мира показывает: игра присуща не только людям, но и животным. Самый простой и близкий пример – наблюдение за домашними животными. Щенки, играя между собой, оттачивают свои охотничьи навыки (выслеживание, нападение, взаимодействие).

Первое и самое практичное использование игры в человеческой культуре связано с обучением и передачей опыта. Девочки, например, любят играть в дочки-матери, мальчики обожают военные игры. Играя, они усваивают основные паттерны поведения, проживают те или иные ситуации, примеряют на себя взрослые роли. Дети любят вовлекать в свои игры родителей, поскольку это позволяет им в очень простой форме получить знания и базовые навыки, понять ролевые модели.

По мере взросления в зависимости от культурных особенностей конкретной страны или племени дети и подростки начинают выбирать более сложные игры. Так, всем известный футбол передаёт от старшего поколения младшему базовые понятия о правилах игры, групповом взаимодействии, распределении функций в команде. Одно только участие в футбольном дворовом чемпионате развивает стремление к победе в конкурентной борьбе и успеху, приносит удовольствие и укрепляет физическое состояние подростка.

Детская игра – это безопасный способ получать опыт и

узнавать мир. Но эта же особенность в большинстве случаев присуща и взрослым играм. Именно поэтому игровые решения всё сильнее интегрируются в различные аспекты повседневной деятельности человека.

Почему люди играют?

*Судьба тасует карты, а мы ими играем.
Артур Шопенгауэр*

В 2014–2015 годах, по оценкам специалистов, рынок видеоигр по объёму превысил рынок киноиндустрии. Многие взрослые проводят за компьютерными играми часы, а подростки – десятки часов в неделю. Игры становятся всё более и более привлекательным времяпрепровождением. И на то есть несколько причин.

Прежде всего, в отличие от фильмов и книг, игры позволяют принимать активное участие в развитии сюжета и в большей степени ассоциировать себя с персонажами. Будь то компьютерная, настольная или спортивная игра – игроки могут активно взаимодействовать между собой, принимать решения, изменять разворачивающуюся историю. Таким образом, у нас появляется шанс проявить себя в игровой действительности.

City Income

City	Production	Food	Gold	Faith	Science	Culture	Tourism
Magdeburg	+39.6	+23	+24.2	0	+17.5	+7.8	0
Granary		+1					
Water Mill	+1	+1					
Market			+3				
Library					+2		
University					+4		
Workshop	+2						
Worked Tiles	+15	+17	+3				
Amenities	+1.6		+0.3				
Ulm	+40.7	+25	+25.3	0	+17.2	+9.2	0
Monument						+2	
Granary		+1					
Water Mill	+1	+1					
Market			+3				
Workshop	+2						
Library					+2		
University					+4		
Arena							
Worked Tiles	+18	+19	+2				
Amenities	+2		+0.2				
Berlin	+45.1	+34	+25.3	0	+19.8	+13.2	0
Monument						+2	
Granary		+1					
Water Mill	+1	+1					
Market			+3				
Workshop	+2						
Library					+2		
University					+4		
Arena							
Worked Tiles	+18	+28	+6		+2	+1	
Amenities	+2		+0.7		+0.2	+0.1	
Bremen	+39.6	+22	+20.9	0	+19	+9.6	0
Monument						+2	
Granary		+1					
Ancient Walls							
Market			+3				
Workshop	+2						
Library					+2		
University					+4		
Worked Tiles	+20	+17	+1			+1	
Amenities	+2.3		+0.1		+0.2	+0.1	
Aachen	+46.2	+41	+42.9	0	+22.1	+14.2	+4
Monument						+2	
Palace	+2		+5		+2	+1	
Granary		+1					
Water Mill	+1	+1					
Market			+3				
Workshop	+2						
Library					+2		
Arena							
Worked Tiles	+17	+35	+11		+1		
Amenities	+1.9		+1.2		+0.1		
Mainz	+34.1	+28	+20.9	0	+15.7	+10.7	0
Monument						+2	
Granary		+1					
Water Mill	+1	+1					
Market			+3				
Workshop	+2						
Library					+2		

Рис. 1. Сводный отчёт по городам в игре *Civilization 6*



Рис. 2. Отчёт о состоянии климата в игре *Civilization 6*

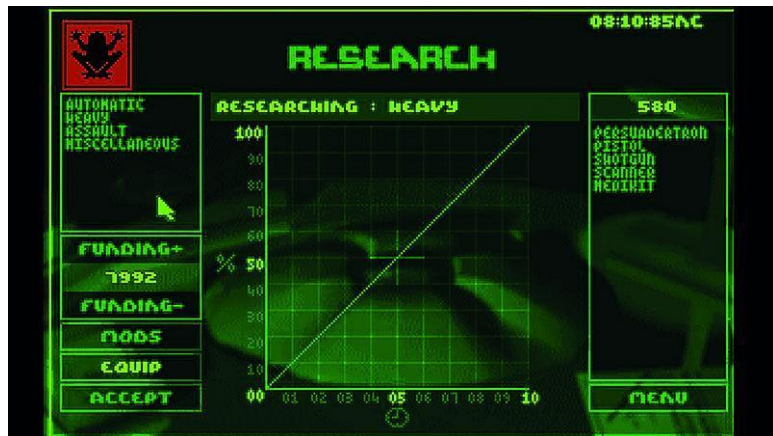


Рис. 3. Управление исследованиями в старой игре *Syndicate*



Рис. 4. Такое виртуальное украшение из игры *Counter-*

Strike может стоить десятки тысяч реальных долларов

Непосредственно участвуя в развитии сюжета, игроки достигают определённых результатов. Достижения – это вообще весьма привлекательный элемент игры. Многие любят компьютерные игры именно за возможность получить то, что в реальной жизни им зачастую недоступно. Например, примерить на себя роль исследователя новых миров, или управляющего стихиями мага, или диктатора маленькой банановой республики, или червяка, или эволюционирующей бактерии... Владеть суперкарами, особняками, миллиардными счетами в банке. Встречаться с топ-моделями. Всё это игрок получает в разы быстрее и с гораздо меньшими затратами, чем те, что потребовались бы ему в реальной жизни. При этом степень реализма в современных играх крайне велика и постоянно растёт. Возможность обрести максимальный успех, приложив минимум усилий, и делает видеоигры сверхзаманчивыми.

Получаемое вознаграждение может быть как запланированным, ради которого выстраиваются стратегии, реализуется тактика, так и неожиданным. Всевозможные призы-сюрпризы стимулируют игроков прикладывать ещё больше усилий для прохождения игры и исследования её пространства.

Игровые миры делаются максимально комфортными для участников. Поэтому большинство игр очень легки в освоении и весьма удобны для взаимо-

действия и анализа, например при составлении статистики.

Сравните, скажем, долгую нудную работу по заполнению отчётов в Excel-таблице и нажатие одной или двух кнопок на клавиатуре, мгновенно открывающее игроку наглядную визуализацию результатов его действий. Посмотрите рисунки 1–3, где изображены сводные данные из *Civilization 6* и *Syndicate*: за доли секунды игрок получает полную информацию о развитии городов, истории климатических изменений, уровне культуры, науки, производства и т. д. Он может использовать её для принятия решений и строить на её основе свою дальнейшую стратегию. Разобраться в таких сведениях гораздо проще, чем в официальных справочниках статистических ведомств.

Накопление виртуальных предметов и аксессуаров (а по сути – строчек кода, которые не влияют на игровой процесс и никак не способствуют выигрышу) – один из любимых игроками видов вознаграждения (рис. 4). Особенно хорошо это видно в сетевых играх, где есть возможность продемонстрировать свои «богатства» другим игрокам.

Всем известно, что в человеческой природе заложены социальные механизмы сотрудничества и эволюционные механизмы соперничества. Игра учит конкурировать, с одной стороны, и действовать сообща – с другой. Развитие высокоскоростного интернета позволило большому количеству пользователей со всего мира одновременно участвовать в од-

ной и той же игре. Игрокам нравится соревноваться друг с другом, вырывать победу в тяжёлой борьбе, создавать союзы и кланы, развивать навыки своих персонажей, биться за наиболее ценные призы и игровые возможности...

Далее, как я уже говорил, игры – это лёгкий способ обретения знаний и навыков. Здесь в первую очередь можно о вспомнить о так называемых серьёзных, или деловых, играх, которые позволяют учиться и сразу же закреплять полученную теорию на «практике». Причём в ходе деловой игры знания и умения прорабатываются быстрее и лучше, чем в рамках традиционных лекций и семинаров.

Казуальные (проще говоря – повседневные развлекательные) игры тоже постоянно развивают человека. Например, до появления *World of Tanks* современное мужское население планеты не знало тактико-технические характеристики моделей танков Великой Отечественной войны в таких подробностях.

В большинстве игр присутствует элемент азарта. Об этом мы подробнее поговорим в главе «Физиология игры», а сейчас обсудим эмоции в целом – пожалуй, одну из главных причин популярности игр.

Современные компьютерные игры подобны произведению искусства. Они удивляют, восхищают, приносят радость – в общем, дарят самые разнообразные и яркие эмоции. Продуманные событийные линии, качественная компьютерная графика, живая анимация персонажей и зачастую фантазий-

ные законы физики производят на игроков ошеломляющее впечатление, дают энергетический подъём.

При этом эмоциональная составляющая может быть разной. Хорошая хоррор-игра (то есть игра-ужастик) провоцирует выброс адреналина. Стратегия приносит удовольствие от управления и приятное ощущение власти, собственного могущества. Шутер помогает сбросить накопившуюся агрессию. А деловая игра дарит радость от осознания собственного развития и совершенствования.

Игра позволяет быть кем угодно. Человек погружается в виртуальный мир, примеряет на себя ранее недоступные роли и не несёт за это никакой ответственности. Он может, например, безнаказанно нарушать социальные нормы, не причиняя реального вреда окружающим (впрочем, бывают и исключения – об одном из них читайте в главе «Социология игры»). Игра является самым безопасным способом выплеснуть агрессию, не испытывая при этом страха, угрызений совести, чувства вины. Виртуальный мир служит для удовлетворения скрытых и явных желаний игрока.

Игра – это также способ убить время. Сотни тысяч казуальных логических игр, например по типу «выставь разноцветные шарики в ряд», съедают миллионы человеко-часов. Это крайне лёгкое в освоении занятие позволяет скрасить поездку в транспорте, стояние в очереди за новой моделью телефона в день начала продаж, «медитацию» в комнате естественного уединения... Такие игры можно назвать жвач-

кой для мозга. Люди играют в них, поскольку они отлично отвлекают от нудной действительности и помогают структурировать время, которое больше нечем занять.

Игры помогают уменьшить тревожность. Попадая в виртуальный мир, человек получает простые понятные правила, фиксируемые уровни сложности, обычно ограниченное количество незатейливых действий, ведущих к результату и победе. Реальная жизнь, в свою очередь, зачастую подвержена гораздо большей неопределённости, а на достижение цели затрачивается гораздо больше времени, чем в виртуальности.

Игра затягивает человека, отвлекая от действительности, позволяя ему забыться и тем самым хотя бы ненадолго снять напряжение. В этом плане игры хороши, но имеют побочные эффекты, как и широко распространённые средства борьбы со стрессом вроде алкоголя и табака. Физиология этих способов расслабиться очень схожа. Мы подробнее поговорим об этом в разделе о вредном воздействии игр.

Игры развивают воображение. Многие из них побуждают человека искать нестандартные решения, новые пути и способствуют развитию творческого мышления.

Наконец, с популяризацией киберспорта появилась возможность не только получать удовольствие от игры, но и хорошо зарабатывать. Индустрия компьютерных игр всё чаще и чаще аккумулирует гигантские финансовые потоки, срав-

нимые с доходами офлайн-спорта от рекламы и заставок во время трансляций матчей, соревнований. Дополнительно насыщаются бюджеты киберспорта за счёт продаж копий игр. Поэтому современная игровая индустрия – это не просто развлечение, но и громадные деньги. Для всё большего числа людей игры становятся способом содержать семью.

Подведём краткие итоги. Итак, игры:

- позволяют игрокам реализовать себя в виртуальной действительности;
- даруют максимальный успех при минимуме усилий;
- помогают учиться и тут же применять изученное на практике;
- насыщают игроков эмоциями, реализуют их мечты;
- снижают уровень тревожности и психологической нагрузки;
- служат источником дохода.

Это, конечно, далеко не все возможные причины, почему люди играют в игры. Но они одни из самых очевидных.

Психология игры

Давайте [человеку] каждое утро деньги, которые он может ежедневно выигрывать, но с условием, чтобы он не играл совсем, и вы сделаете его несчастным.

Блез Паскаль

Психологов в первую очередь интересует ролевой аспект игры. Давным-давно они считали, что игра актуальна только для детей – как инструмент познания мира и обучения тем или иным моделям поведения. Однако дальнейшее изучение феномена игры показало её значимость и для повседневной жизни взрослых. Люди осознанно или неосознанно выбирают социальные роли, которые затем исполняют. И большинство психологических трудностей возникает именно в тот момент, когда «внутренний режиссёр» неспособен переключиться на другую роль, хотя это необходимо, или когда человек перестаёт играть и начинает воспринимать социальную действительность слишком серьёзно.

Часто окружающие обязывают человека оставаться в определённой роли. Он следует этим обязательствам и играет роль, которая по внутреннему ощущению ему не подходит, – отсюда возникает конфликт, «актёр» испытывает страдания. Осознание того, что эти психологические взаимодействия и социальные взаимоотношения являются лишь игро-

вым элементом, сильно облегчит его положение. А «внутренний режиссёр», получив свободу, поможет «актёру» сделать выбор и осознанно играть комфортную для него роль.

Сейчас психологи разрабатывают целую серию так называемых трансформационных игр (Т-игр), которые выявляют присущие игроку психологические паттерны поведения и облачают их в понятную для него форму. Затем, в процессе игры, эти паттерны прорабатываются и меняются на другие. Хорошие Т-игры всегда приносят их участникам удовлетворение от результата.

Социология игры

*Вы должны изучить правила игры. И тогда вы
будете играть лучше, чем кто-либо ещё.*

Альберт Эйнштейн

Социология разделяет понятия игры как самостоятельно-го феномена социальной жизни и игры как сложного мира, созданного руками человека, в котором игроки могут выполнять различные социальные роли. О первом аспекте я уже упоминал в предыдущих главах, говоря о психологии игры и о мотивации её участников. Здесь могу лишь добавить, что современные компьютерные игры обладают большой коммуникативной составляющей и фактором привлечения пользователей. Так, некоторые платформы, включая популярные социальные сети, интегрируют в свою деятельность множество специально разрабатываемых игр, которые направлены на активное вовлечение участников в сеть. То есть гейм-дизайнеры изначально конструируют свои миры таким образом, чтобы максимальное количество участников взаимодействовали друг с другом.

Например, виртуальные пространства позволяют социализировать сотрудников компаний, находящихся в разных частях света. Некоторые корпорации открыли свои представительства в игре Second Life, ис-

пользуя её мир в рекламных целях, а также для проведения совещаний и общения сотрудников.



Рис. 5. Мировые бренды в виртуальном мире *Second Life*

В частности, *IBM* выстраивает виртуальное рабочее пространство для работников из удалённых регионов, *Sun Microsystems* – для сотрудников, работающих вне офиса. *Reuters* и *CNN* используют *Second Life* для распространения и получения информации, а *NASA* открыло на этой платформе виртуальный исследовательский центр. Там же работает информационный центр Вооружённых сил США (см. рис. 5, 6).

Технологии игр становятся всё более социальным явлением. Появляются новые направления в литературе и кинематографе – к примеру, за последние десять лет вышло множество книг в так называемом стиле фантастики ЛитРПГ. Прижилась и своеобразная традиция переносить сценарий наиболее популярных игр на телеэкран.

В отношении же второго аспекта игры – мира, в котором участники выполняют различные социальные роли, – надо признать, что игровые вселенные являются не просто местом для увлекательного времяпрепровождения, но фактором, активно влияющим на различные социальные атрибуты и образ жизни людей.

Так, социологи и экономисты разделяют людей XX и XXI веков на три большие страты – поколения X, Y, Z. В основу этой категоризации положены такие критерии, как общие ценности, доминирующее поведение, образ жизни, способ принятия решений, культурная среда, устремления, структура потребления, экономические модели поведения. А если взять ещё один показатель – применение игровых решений, – то мы увидим, что представители всех трёх страт имеют неодинаковую восприимчивость к ним и в разной степени вовлечены в игру.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

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