

Про автора

Раф Костер — ветеран ігрового дизайну, доробок якого охоплює майже всі напрями індустрії ігор. Створювати ігри Раф почав як хобі ще в юнацькому віці. Зрештою, він став ключовою фігурою в розробці *LegendMud*, відзначеного багатьма винагородами текстового віртуального світу. Працював головним дизайнером та директором на масштабних ігрових проєктах, як-от *Ultima Online* та *Star Wars Galaxies*. Очолював власну венчурну компанію — студію *Metaplace*. Як дизайнер, письменник, художник, композитор і програміст доклався до великої кількості інших проєктів: від ігор для фейсбуку до однокористувацьких ігор для портативних консолей.

Визнаний як один з найвидатніших мислителів у сфері ігрового дизайну, Костер є затребуваним промовцем на різних конференціях у всьому світі. Його книжка «Теорія розваг для ігрового дизайну» стала класикою свого жанру, а його есе та інші твори, як-от «Декларація прав гравців» і «Закони дизайну онлайн-світів», широко передруковують.

Народився 1971 року й за своє життя пожив у чотирьох країнах та майже в десятку штатів. Одружений, має двох дітей. Здобув ступінь бакалавра з англійської філології / письменницької майстерності та іспанської філології у Вашингтонському коледжі, а також ступінь магістра з письменницької майстерності в Університеті Алабами. Навчаючись у коледжі, опановував майже все в гуманітарних дисциплінах, зокрема музичну теорію і композицію та образотворче мистецтво. У минулому — член славнозвісного гуртка письменників у жанрі наукової фантастики *Turkey City*. Писав музику для телебачення і випустив один альбом «*The Flood*».

У 2012 році Раф дістав звання «*Легенда онлайн-ігор*» на конференції *Game Developers Conference Online*. Цією нагородою вшановують одного виняткового творця, який істотно вплинув на галузь онлайн-ігор.

Більше інформації — на сайті автора www.raphkoster.com та на сайті книжки www.theoryoffun.com

ЗМІСТ

Передмова (з першого видання)	6
Пролог МІЙ ДІДУСЬ.....	9
<i>Розділ 1</i> НАВІЩО Я НАПИСАВ ЦЮ КНИЖКУ	11
<i>Розділ 2</i> ЯК ТРАЦЮЄ НАШ МОЗОК.....	21
<i>Розділ 3</i> ЩО ТАКЕ ІГРИ	46
<i>Розділ 4</i> ЧОГО НАС НАВЧАЮТЬ ІГРИ.....	58
<i>Розділ 5</i> ЧИМ ІГРИ НЕ Є	90
<i>Розділ 6</i> КОЖНОМУ СВОЇ РОЗВАГИ.....	112
<i>Розділ 7</i> ПРОБЛЕМА З НАВЧАННЯМ.....	128
<i>Розділ 8</i> ПРОБЛЕМА З ЛЮДЬМИ.....	146
<i>Розділ 9</i> ІГРИ В КОНТЕКСТІ	162
<i>Розділ 10</i> ЕТИКА РОЗВАГ.....	184
<i>Розділ 11</i> КУДИ ІГРАМ РУХАТИСЯ ДАЛІ.....	196
<i>Розділ 12</i> ПРОСІСТИ ЗАСЛУЖЕНЕ МІСЦЕ.....	210
Епілог	234
Післямова	256
Тримітки	260
Подяки	284

Передмова (з першого видання)

Вілл Райт

Назва цієї книжки дещо муляє мені очі. Як дизайнерові ігор, мені інстинктивно робиться якось незручно, коли я бачу слова «теорія» і «розваги» зовсім поруч одне з одним. Теорії — це сухі наукові речі, вміщені в грубих книгах десь у глибині бібліотеки; а розваги — це щось легке, енергійне, пустотливе та й, власне... таке, що розважає.

Протягом кількох десятиліть дизайну інтерактивних ігор — поки ми повільно й болісно ставали на ноги — нам удавалося заплющувати очі на чимало базових, корінних питань, пов'язаних із нашим ремеслом. Нині ж ми вперше бачимо серйозний інтерес у нашій справі з боку академічної сфери. Це спонукає нас, представників ігрової індустрії, зупинитися й замислитись: «Що це за новий медіум, з яким ми працюємо?».

Академічний інтерес видається двояким. По-перше, відеоігри починають розглядати як новий медіум, нову галузь дизайну та новий вид мистецтва. З усіх цих поглядів вони варті дослідження. По-друге, з'являється дедалі більше вмотивованих студентів, які виростили на відеоіграх і в майбутньому бажають працювати в цій сфері. Вони шукають закладів, які навчать їх того, що таке ігри і як їх створювати.

Одна проблемка: існує обмаль викладачів, які достатньо добре розуміють ігри, щоб викладати їх учням, хай які вони будуть вмотивовані. Насправді ситуація ще гірша, адже в сьогоденній ігровій індустрії є обмаль людей (і Раф Костер, безперечно, серед них), які розуміють ігри достатньо добре, аби бодай поділитися своїм розумінням та обґрунтувати його.

Поступово між ігровою індустрією та членами академічної спільноти, які хочуть викладати й досліджувати ігри, вибудовуються мости. Розвивається спільна мова, що дає змогу як одній стороні, так і іншій обговорювати ігри, а розробникам — ділитися між

собою досвідом у легший спосіб. Саме цією мовою навчатимуть майбутніх студентів.

Досліджувати ігри (як відеоігри, так і традиційні) не так просто, адже вони багатогранні. Підходів до їх вивчення просто безліч. Дизайн і виробництво ігор поєднує в собі аспекти когнітивної психології, інформатики, дизайну середовища, письменницької майстерності та ще сили-силенної всього. Щоб справді зрозуміти, що таке ігри, треба поглянути на них з усіх цих боків.

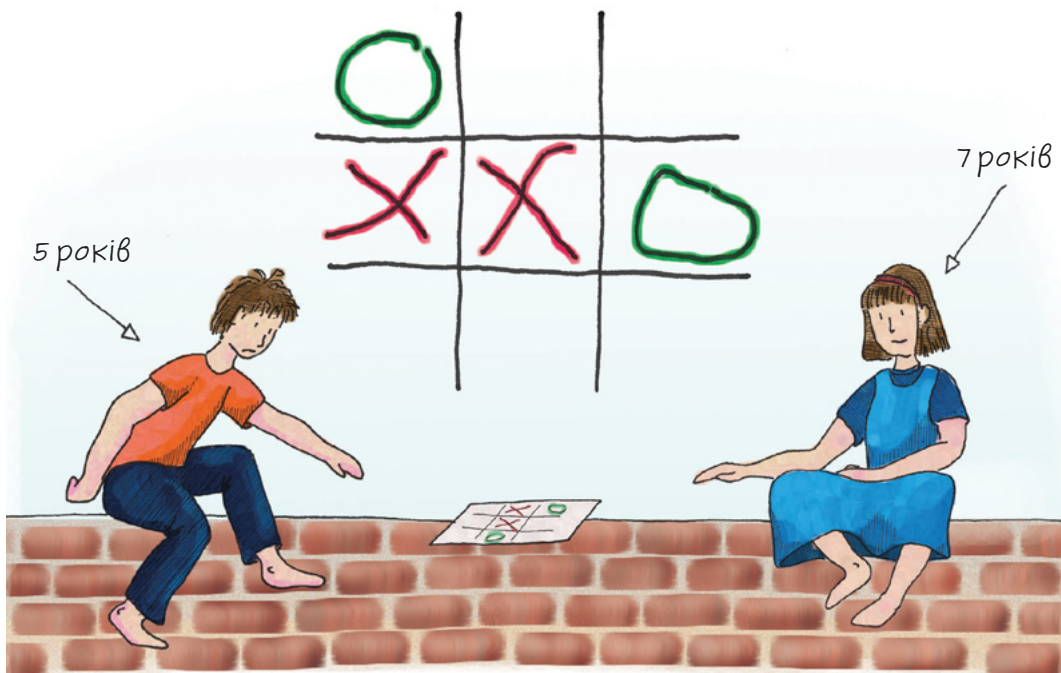
Мені завжди подобається слухати, як говорить Раф Костер. Він один з небагатьох знайомих мені людей в ігровій індустрії, хто цікавиться новими темами, які можуть бути актуальними в його сфері, — навіть якщо це й неочевидно відразу. Раф обстежує розлогі інтелектуальні терени, а тоді вертається до нас і ділиться своїми знахідками. Він не тільки відважний дослідник, а ще й сумлінний картограф.

У цій книжці Раф показує нам ігри з найрізноманітніших ракурсів. З чуттям дизайнера, який активно практикує свою справу, він зумів відфільтрувати найкорисніші й найважливіші перлини, що трапилися йому за довгі роки досліджень. Відтак йому вдалося висловити свої думки в зрозумілій і веселій формі, де все немовби розкладено по полицках. Максимально ясно та логічно.

Зважаючи на таку дистильовану скарбницю мудрощів... з назвою ще можна жити.

Вілл Райт — легендарний ігровий дизайнер, що доклався до створення таких ігор, як *The Sims*, *SimCity*, *SimEarth* та *Spore*. Здобув чимало почесних звань і відзнак, зокрема потрапив у рейтинг *Entertainment Weekly* «100 найкреативніших людей в індустрії розваг» та список журналу *Time Digital* «Цифрова п'ятдесятка» 1999 року; отримав нагороду *Lifetime Achievement Award* у межах церемонії *Game Developers Choice Awards* 2001 року; посів 35-те місце в рейтингу найвпливовіших людей від *Entertainment Weekly* 2002-го; того самого року став п'ятою людиною, яку зарахували до залу слави Академії інтерактивних мистецтв і наук, та отримав відзнаку *Lifetime Achievement Award* від журналу *PC Magazine*; а 2008 року отримав першу в історії нагороду *Gamer God Award* у межах *Spike Video Game Awards*.

Мої діти вчаться грати в хрестики-нулики.



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>



Пролог

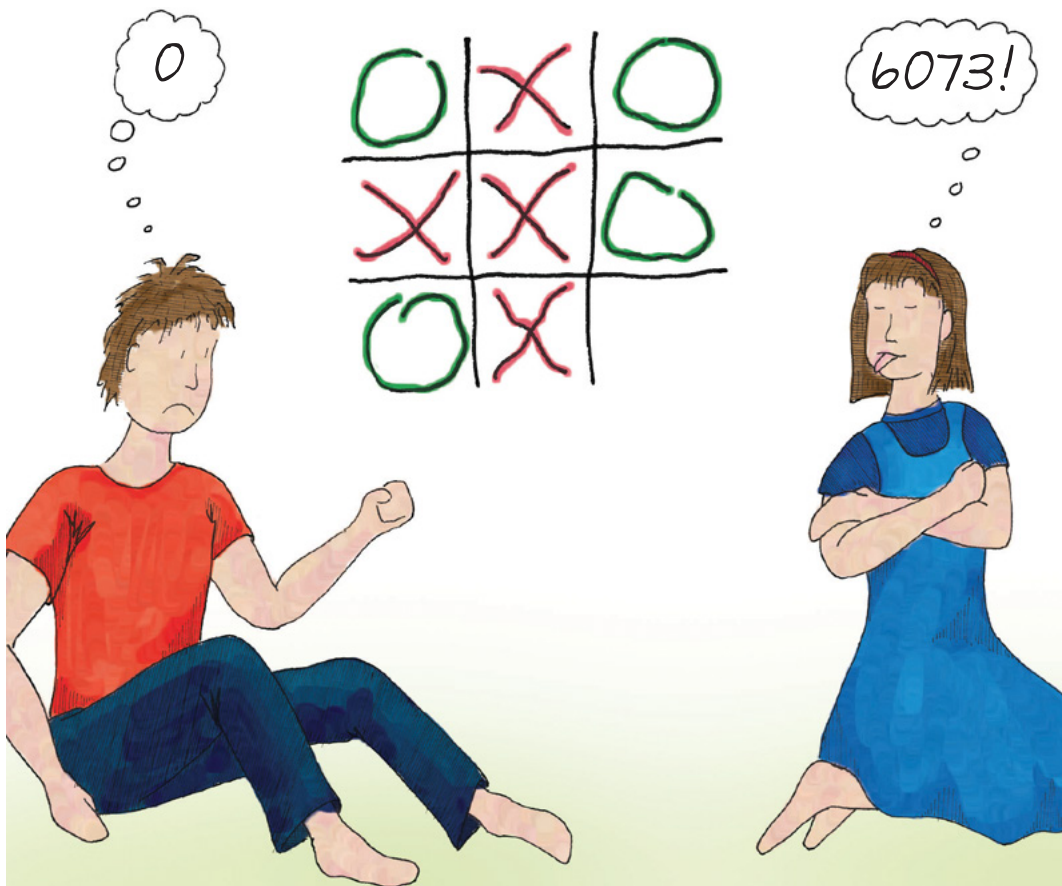
Мій дідусь

Якось мій дідусь спитав мене, чи я пишаюся тим, що роблю. Здавалося, питання було досить слухним. Він був уже в літах і при смерті, хоча тоді я ще не знав цього. Усе своє життя він пропрацював начальником пожежної служби і виховав шістьох дітей. Один із них пішов його стежиною — очолив пожежну службу, як і батько, а тепер продає вкладки для ванн. Один навчає дітей з особливими потребами, ще один — архітектор, інший — тесля. Хороші поважні благородні професії для хороших поважних благородних людей. І ось я: роблю ігри, замість того щоб робити внесок у суспільство.

Я відповів йому, що теж вважаю свою справу гідною. Ігри — це не просто спосіб відволіктися; це щось цінне й важливе. І докази цього були просто переді мною — мої діти, які грали на підлозі в хрестики-нулики.*

Дивлячись на те, як мої діти граються і вчаться під час гри, я прозрів. Попри те що я був професійним ігровим дизайнером, я часто сушив голову над тонкощами створення масштабних і сучасних розважальних продуктів, навіть не розуміючи, чому ігри розважають нас і що таке розвага.

Отак-от мої діти, несподівано для мене, підвели мене до теорії розваг. Тож я сказав своєму дідусеві: «Так, це діло корисне. Я об'єдную людей, навчаю їх». Але, кажучи це, я не мав майже нічого, що підтвердило б мої слова.



Мої діти вчатья грати в хрестики-нулики.



Розділ 1

Навіщо я написав цю книжку

Наші діти полюбили ігри ще в дуже малому віці. Ігри були повсюди: з огляду на свою роботу я приносив їх додому тоннами. Зрештою, воно й не дивина, що діти наслідують батьків. Але ми з дружиною — затяті книголюби, а от дітям цього прищепити не змогли. Їхній потяг до ігор виявився інстинктивнішим. Ще немовлятами вони страшенно полюбили гру в «захований предмет», і навіть зараз, коли їм уже на кілька років більше, вона все ще здатна викликати в них смішок. Намагаючись допетрати, куди щезло гумове каченятко, вони витріщалися так пильно і такими чужим поглядом, що одразу ставало ясно: цю гру вони сприймали абсолютно серйозно.

Діти граються завжди та скрізь, і часто в щось таке, що ми не зовсім розуміємо. Вони граються і вчаться блискавичними темпами. Коли ми дізнаємося, скільки слів щодня засвоюють діти, як швидко розвивається їхня моторика й скільки вони опановують базових життєвих аспектів — таких тонких, що ми й не пам'ятаємо, як їх вивчили, — ми зазвичай не усвідомлюємо всієї дивовижності цих змін.

Візьмімо, наприклад, мови: вивчити мову досить складно, але в будь-якій частині світу діти роблять це автоматично. Вивчають першу мову. Не прив'язуючи до слів когнати* зі своєї рідної та не перекладаючи в голові. Неабияку увагу привернула ситуація навколо особливих нікарагуанських дітей* з порушенням слуху, що вигадали повноцінну жестову мову за якихось кілька поколінь. На думку багатьох експертів, це доводить, що мова є вбудованою функцією мозку і що ми запрограмовані спілкуватися.

Вони починають розуміти,
що хрестики-нулики децю дурнувата гра.



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Мова — не єдина притаманна нам форма поведінки. Розвиваючись, дитина починає пробувати різні інстинктивні заняття. Батьки, які пройшли через «кризу двох років», розкажуть вам, що на цій стадії в голові дитини наче щось перемикається, змінюючи її поведінку докорінно. (І, до речі, поспішу вас попередити: ця фаза не закінчується у дворічному віці.)

Дорослішаючи, дитина також переходить від одних ігор до інших. Мені було вкрай цікаво спостерігати, як мої діти «виросли» з хрестиків-нуликів — гри, у яку вони роками програвали мені, аж поки ми не почали завершувати кожну партію нічиєю.

Особливо мене вразив момент, коли їх перестали цікавити хрестики-нулики. Чому, запитав я себе, майстерність та розуміння з'явилися так раптово? Діти не могли пояснити мені, що хрестики-нулики — це обмежена гра з оптимальною стратегією. Вони бачили закономірності, але не розуміли їх — так само працює і наше мислення.

Це знайомо більшості людей. Я роблю багато різних речей, не розуміючи їх до кінця, — навіть таких, які нібито опанував повністю. Мені не треба мати ступінь у галузі автобудування, щоб керувати автівкою. Мені навіть не треба розуміти, що таке крутний момент або як функціонують колеса чи гальма. Мені не треба пам'ятати всі деталі граматичних правил, аби розмовляти грамотно в побуті. Мені не треба знати, чи є хрестики-нулики NP-складними чи NP-повними*, аби знати, що це дурнувата гра.

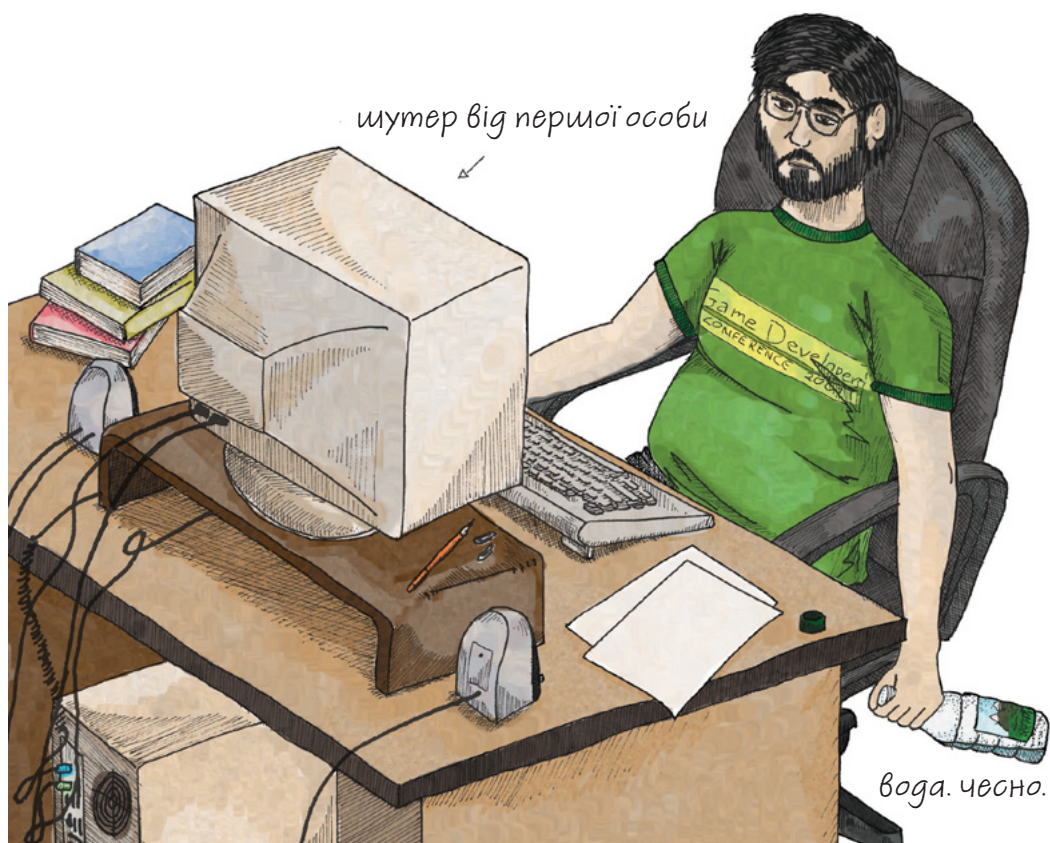
Часто буває й так, що я дивлюся на щось і просто не доганяю. Мені болісно це визнавати, але зазвичай я просто відвертаюся. Нині, коли моє волосся трішки (ну гаразд, доволі сильно) посивіло на скронях, це трапляється часто. Я ніяк не можу в'їхати в деякі ігри, які всі мені рекомендують. Мені вже не під силу ворушити мишкою так швидко, як раніше. Я краще не гратиму взагалі, аніж почуватимусь нездарою, навіть якщо інші гравці — мої друзі.

Це не означає, нібито я думаю: «В інтернеті я не маю шансів! Кляті 14-річні діти». Моя реакція — це не тільки розчарування; тут є ще й нотки байдужості. Я дивлюся на проблему й кажу: «Я, звісно, можу взятися за цю сізіфову працю* й намагатися конкурувати з іншими гравцями в кожній щойно випущеній грі, але, правду кажучи, постійні невдачі — це передбачуваний цикл і до того ж доволі нудний. Не хочу марнувати свого часу на це».

Вочевидь, з віком таке відчуття лиш загостриться. Інновацій ставатиме дедалі більше, і невдовзі, у році так 2038-му, я вже не обійдуся без свого прошареного внука, який вмикатиме мені якісь мудровані штуkenції, бо я не тямитиму всіх тих новомодних прибамбасів.

Чи можна цього уникнути?

Я знаю, що вони відчують.
Я вже не дитина, й іноді, коли граю у щось на комп'ютері,
мені здається, ніби я пливу проти течії.
Я виходжу, бо почуваюся неспроможним.



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

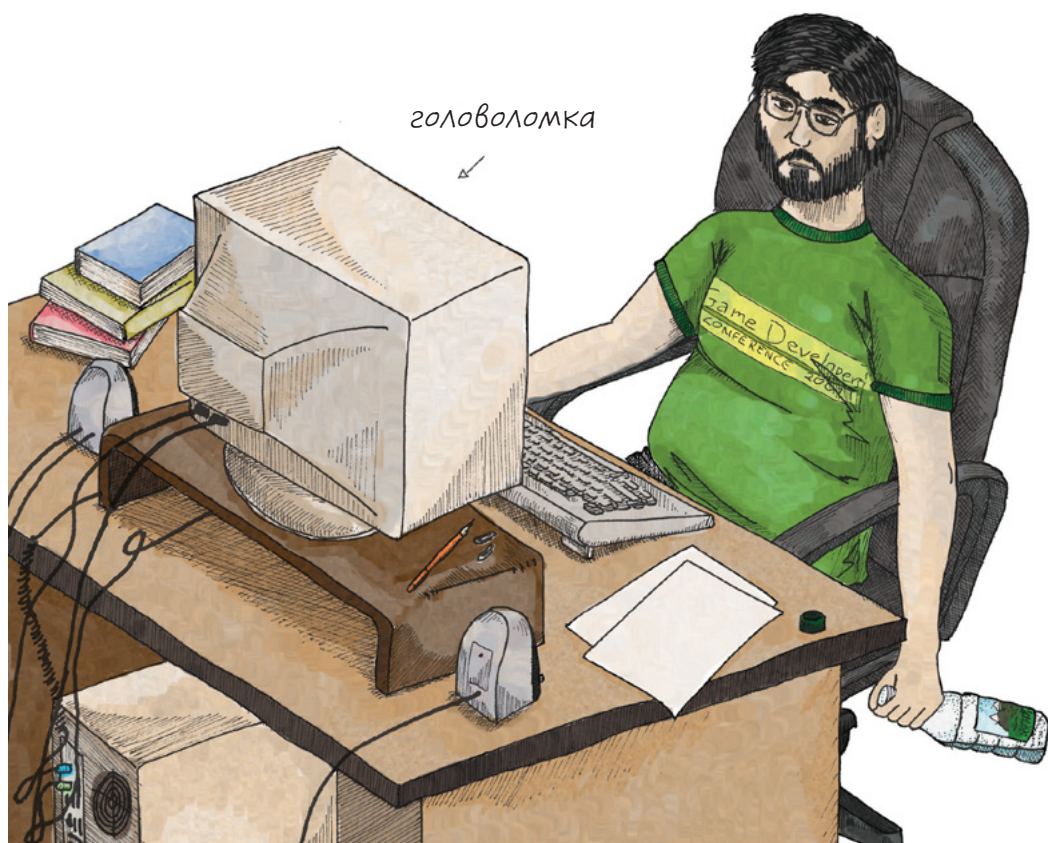
Працюючи над іграми, чий темп мені підходить більше, я їй досі лускаю їх, як насіння (му-га-га-га*). Ми постійно читаємо, як скребл чи інші інтелектуальні ігри можуть відтермінувати хворобу Альцгеймера*, адже, тримаючи розум у тонусі, ми підтримуємо його гнучкість і свою молодість.

Однак ігри живуть не вічно. Рано чи пізно настає мить, коли ти кажеш: «Ну що ж, я вже побачив у цій грі майже все, що можна». Зі мною так було буквально нещодавно, коли я знайшов в інтернеті гру на швидкість друкування. Гра доволі цікава: треба було грати за водолаза, якого намагалися зжерти акули. У кожної акули на боку було написано слово, і коли я набирив це слово, всі вони спливали горічерева.

Я не вмю друкувати як годиться, але, тицяючи кнопки «зряче», набираю майже сотню слів на хвилину. Гра мене розважила й зовсім не напружила. Після рівнів 12–14-го гра просто здалася. Підняла білий прапор. Вона сказала мені: «Знаєш, я вже перепробувала все, що тільки можу вигадати: показувала слова з випадковими знаками пунктуації між буквами, слова задом наперед, ховала слова до останньої миті... Тож хай йому грець, віднині я просто давати му тобі ті самі завдання. Їй-богу, можеш виходити, ти вже побачив усе».

Я дослухався до цієї поради — і вийшов.

А коли я граю в щось таке,
що мені дається легко, я швидко заходжу далеко,
а потім мені набридає.



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Мені дещо нудно грати в заскладні для мене ігри й так само дещо нудно грати в надто легкі ігри. З віком я відходжу від одних ігор і приходжу до інших — так само як наші діти відійшли від хрестиків-нуликів. Інколи я граю в ігри з кимось, хто розносить мене вщент, а тоді люб'язно пояснює: «Розумієш, тут усе зав'язано на вершинах»*. Я відказую: «Вершинах? Я тут по дошці фішки розкладаю!». На що вони знижують плечима, ніби мені цього не збагнути.

Ось тому я й узявся за питання, що таке ігри, що таке розваги і чому ігри — це важливо. Я знав, що ступаю на добре второвану стежку. Зокрема, уже написано чимало психологічної літератури про поведінковий розвиток у дітей. Однак факт залишається фактом: загалом ми сприймаємо ігри не надто серйозно.

Поки я пишу ці рядки, ті самі питання досліджує безліч інших людей. Ігри у своїй цифровій формі стали великим бізнесом. Ми бачимо їх рекламу на телебаченні, сперечаємося, чи вони не обігнали кіноіндустрію за прибутками*, і дуже непокоїмося, що вони навчають наших дітей жорстокості. Сьогодні ігри — вагомий культурний рушій. І цілком на часі заглибитися в численні питання, які ігри ставлять перед нами.

Як батьки, ми дбаємо, щоб наші діти мали вдосталь часу на ігри, адже це важливо для дитинства. Водночас ми вважаємо, що в дорослому житті робота посідає куди важливіше місце. Якщо чесно, то мені здається, ігри й робота не надто відрізняються одне від одного. Далі я розповім вам, як і чому дійшов цього висновку.