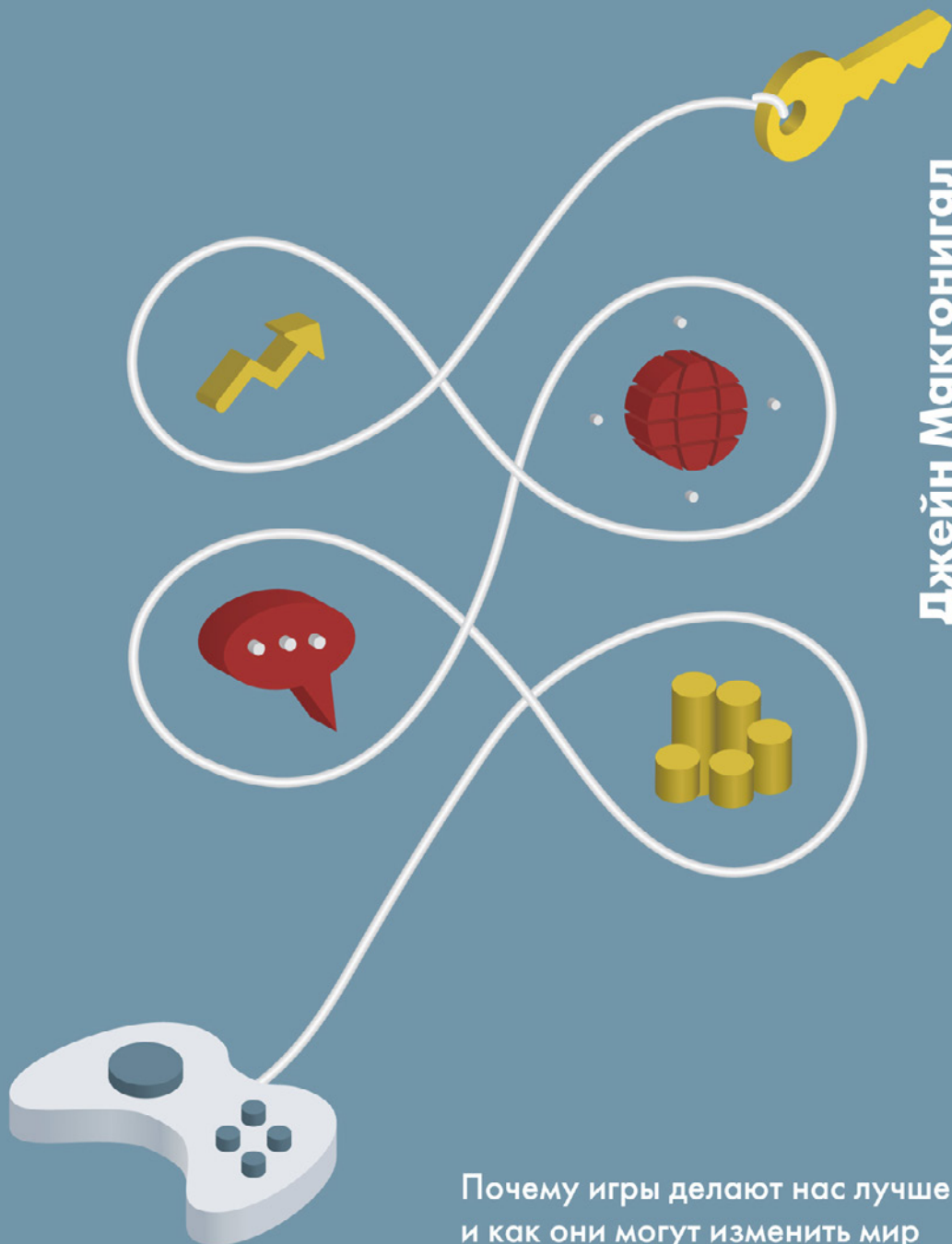


# Реальность под вопросом

Джейн Макгонигал



Почему игры делают нас лучше  
и как они могут изменить мир

Купить книгу на сайте [kniga.biz.ua](http://kniga.biz.ua) >>>

# Оглавление

Введение. Разрушенная реальность .....	12
--	----

## ЧАСТЬ I

### ПОЧЕМУ ИГРЫ ДЕЛАЮТ НАС СЧАСТЛИВЫМИ

Глава 1. Что такое игра? .....	28
Глава 2. Появление инженеров счастья .....	43
Глава 3. Работа, приносящая большее удовлетворение .....	60
Глава 4. Увлекательные неудачи и больше шансов на успех .....	73
Глава 5. Укрепление социальных связей .....	86
Глава 6. Стать частью чего-то большего, чем мы сами .....	104

## ЧАСТЬ II

### ФОРМИРОВАНИЕ НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Глава 7. Преимущества игр в альтернативной реальности .....	126
Глава 8. Повышение уровня в реальной жизни .....	153
Глава 9. Веселый досуг с незнакомцами .....	175
Глава 10. Хакинг счастья .....	189

## ЧАСТЬ III

### КАК БОЛЬШАЯ ИГРА МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ МИР

Глава 11. Экономика участия .....	222
Глава 12. Миссия невыполнима .....	249
Глава 13. Сотрудничество как супернавык .....	268
Глава 14. Спасем мир вместе .....	297

<b>Послесловие .....</b>	<b>342</b>
<b>Приложение .....</b>	<b>351</b>
<b>Примечания .....</b>	<b>356</b>
<b>Благодарности .....</b>	<b>379</b>

# 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 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>1</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>2</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 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\*.

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>3</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\*\*.

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>5</sup>. Свыше

---

\* 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.*

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

десяти миллионов «хардкорных» геймеров в Великобритании, Франции и Германии тратят на игры минимум 24 часа в неделю<sup>6</sup>. А верхнюю часть этой кривой роста занимают пять миллионов «экстремальных» геймеров в США, они играют в среднем по 48 часов в неделю<sup>7</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>\*8</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, увлекают 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.

---

\* 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.*

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 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 (IFTF, 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 IFTF 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>9</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. Правдива 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 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>10</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 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>11</sup>.

Между тем научный журнал *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* в 2009 году сообщил, что 61 процент опрошенных CEO\*, финансовых директоров и других высших руководителей компаний признались, что ежедневно делают на работе перерывы на игры<sup>12</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>13</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

---

\* Здесь и далее генеральный директор компании. *Прим. ред.*

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 угрызения 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 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 развивать 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 десятком 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!