



ОБ АВТОРЕ

Рэф Костер – разработчик компьютерных игр со стажем, признанный специалист почти во всех областях игровой индустрии. Он начинал как любитель, ещё подростком упражняясь в написании игр. Сыграл ключевую роль в создании LegendMUD – удостоенного наград виртуального мира на текстовой основе. Также был ведущим дизайнером и директором крупных онлайн-брендов, таких как Ultima Online и Star Wars Galaxies; попробовал себя в качестве индивидуального предпринимателя – главы студии Metaplace, а также принял участие в программировании, разработке дизайна, создании сценариев и саундтреков многих игр – начиная с тех, что предлагает Facebook, и заканчивая программами для игровых приставок.

Костер признан одним из основных теоретиков игрового дизайна в мире; он частый гость конференций по этой теме. Его книга «Теория увлечений и разработка игр» – ставший классическим труд в области игр. Публицистика и другие сочинения Костера, такие как «Декларация прав игрока» и «Законы веб-дизайна», регулярно переиздаются.

Рэф Костер родился в 1971 году, в разное время проживал в четырёх странах и во многих штатах США; женат, имеет двух детей. Ему присвоена степень бакалавра в области филологии и литературного творчества на английском и испанском языках в Вашингтонском колледже, а также степень магистра в области литературного творчества в Университете Алабамы. Во время обучения в колледже Рэф интересовался почти всеми гуманитарными науками, изучая, в числе прочего, музыкальную теорию, теорию композиции и студийную живопись. Он принимал участие в знаменитом семинаре Turkey City по обучению писательскому мастерству. Его музыкальные произведения звучали в телепередачах, и он выпустил альбом After the Flood («После потопа»).

В 2012 году он удостоился титула «Легенда онлайн-игр» на конференции разработчиков онлайн-игр. Эта награда венчает достижения человека, оказавшего неоценимое влияние на развитие сетевых игр.

Посетите веб-сайт Рэфа Костера <http://www.raphkoster.com> или сайт, посвящённый этой книге: <http://www.theoryoffun.com>.



ПОСВЯЩЕНИЕ

Посвящаю эту книгу своим детям,
не будь которых, я бы никогда её не написал,

и Кристен, потому что я обещал ей,
что первая моя книга будет для неё.

Без неё это издание не состоялось бы.

БЛАГОДАРНОСТИ



Хочу поблагодарить всех, кто помог мне оформить идеи, вошедшие в эту книгу, – всех, кто переписывался и беседовал со мной, подвергая критическому анализу мои первоначальные выкладки. Привожу имена всех моих помощников в произвольном порядке:

Подготовка оригинального издания: хочу поблагодарить Кори Ондрейка (Cory Ondrejka) за страстную увлечённость мечтой; Бена Казенса (Ben Cousins) – за концепцию *лудем* и развитие эмпирического подхода; Дэвида Кеннерли (David Kennerly) – за любовь к лудедам; Гордона Уолтона (Gordon Walton) и Рича Фогеля (Rich Vogel) – за бесконечные наставления, после которых они наконец-то отпустили меня восвояси; Дж. С. Лоренса (J. C. Lawrence) – за создание форума; Йеспера Юла (Jesper Juul) – за критические замечания по поводу моего замысла; Джессику Маллиган (Jessica Mulligan) – за постановку вопроса об искусстве; Джона Бюлера (John Buehler) – за вопросы об эмоциях; Джона Донема (John Donham) – за пристальный интерес; Ли Шелдона (Lee Sheldon) – за то, что он настоял на сюжете; Николь Лаццаро (Nicole Lazzaro) – за исследование эмоций, ознакомление с которым мне очень помогло; Ноя Фальштайна (Noah Falstein) – за то, что он проложил дорогу, которой мне осталось только следовать (загляните в его книгу!); Ричарда Бартла (Richard Bartle) – за предоставление игрового пространства и за поощрение моего авторского замысла; Ричарда Гарриота (Richard Garriott) – за развитие темы игровой этики; Рода Хамбла (Rod Humble) – за выслушивание моих бредней; Сашу Харт (Sasha Hart) – за вопросы о человеческой природе; Тимоти Бёрка (Timothy Burke) и многих других игроков – за то, что они мотивировали меня к работе; Уилла Райта (Will Wright) – за обзор формальных игровых систем.

Особая благодарность тем, кто подготовил первое издание к публикации: Курту Сквайру (Kurt Squire) – за то, что он привлек к этому делу Бена; Бену Соьеру (Ben Sawyer) – за редактирование; Дейву Тейлору (Dave Taylor) и Патриции Пайзер (Patricia Pizer) – за то, что они блестяще провели работу по редактированию книги на добровольной основе; Киту Вайскампу (Keith Weiskamp) – за публикацию и построчные комментарии; Крису Накасима-Брауну (Chris Nakashima-Brown) – за помощь в решении юридических вопросов; Киму Иоффу (Kim Eoff) – за вёрстку макета и Джуду Флинн (Judy Flynn) – за техническое редактирование.

Второе издание не состоялось бы без Рэйчел Румелиотис (Rachel Roumeliotis), Меган Коннолли (Meghan Connolly) и команды издательства O'Reilly. Благодаря широте их мышления и готовности вынашивать крупные проекты появилась та версия книги, с которой вы сейчас можете ознакомиться.

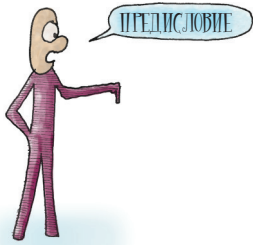
Я в особенности благодарен и тем читателям, которые тщательно изучили первое издание. Именно благодаря им я обновил информацию научного характера, доработал иллюстрации и углубил большую часть своих рассуждений. Перечислю всех, кто мне помог, опять же в произвольной последовательности: Джайлс Шилдт (Giles Schildt), доктор Ричард Бартл (Dr. Richard Bartle), Ребекка Фергюсон (Rebecca Ferguson), Иэн Шрайбер (Ian Schreiber), Мэт Кьюсик (Mat Cusick), Джейсон Ванденберг (Jason Vandenberghe), Айзек Барри (Isaac Barry) и Эван Морено-Дэвис (Evan Moreno-Davis).

В течение десяти лет эту книгу прочли десятки тысяч людей, и многие из них взяли на себя труд написать мне, высказаться в блогах и на форумах или каким-то иным способом выразить своё мнение. Столь неравнодушные читатели – это огромная для меня удача. Спасибо всем за дискуссии, критический анализ и поддержку в течение многих лет! А главное – благодарю Кристен, которая помогала сканировать иллюстрации, предоставила мне возможность работать и вычитывала черновики по мере их написания. Если бы она не взяла на себя заботу о детях, готовку и прочие дела, чтобы я мог сосредоточиться на работе, эта книга никогда не увидела бы свет.

Наконец, спасибо всем, кто поспособствовал развитию моей безумной карьеры. И моим близким, поощрявшим мою детскую любовь к развлечениям и покупавшим мне бесчисленные игры и компьютеры.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие к первому изданию.....	x
Пролог. МОЙ ДЕД	xii
Глава 1. ЗАЧЕМ НУЖНА ЭТА КНИГА	2
Глава 2. КАК РАБОТАЕТ НАШ МОЗГ.....	12
Глава 3. ЧТО ТАКОЕ ИГРЫ	34
Глава 4. ЧЕМУ НАС УЧАТ ИГРЫ.....	48
Глава 5. ЧЕМ ИГРЫ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ	80
Глава 6. РАЗНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ РАЗНЫХ ЛЮДЕЙ	102
Глава 7. ПРОБЛЕМА В ОБУЧЕНИИ	112
Глава 8. ПРОБЛЕМА В ЛЮДЯХ.....	130
Глава 9. ИГРЫ В КОНТЕКСТЕ ДРУГИХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	142
Глава 10. ЭТИКА РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО.....	164
Глава 11. ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ИГР	176
Глава 12. ЗАНЯТЬ СВОЁ ЗАКОННОЕ МЕСТО	188
Эпилог. УДОВОЛЬСТВИЕ, ДЕДУШКА, – ЭТО ВАЖНО!	204
Послесловие. ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ.....	228
ПРИМЕЧАНИЯ.....	230



Предисловие к первому изданию

Уильям Райт

Название этой книги представляется мне курьёзным. Как разработчика компьютерных игр меня смущает соседство таких слов, как «теория» и «развлечения». Теория суха и академична – ей место в толстых томах на задворках нашей библиотеки. А развлечение – это нечто лёгкое, энергичное, забавное... ну, в общем, развлекательное. В первые десятилетия разработки интерактивных игр, медленно и с трудом овладевая этим непростым ремеслом, мы позволяли себе игнорировать глобальные вопросы, стоящие за нашей деятельностью. Но теперь мы понемногу начинаем проявлять интерес к её философским аспектам. Работники игровой индустрии задаются вопросом: «А что, собственно, представляет собой та новая среда, в которой нам приходится работать?»

Этот научный интерес обусловлен двумя факторами. Во-первых, мы начинаем понимать, что компьютерные игры представляют собой принципиально новое средство взаимодействия, новую область дизайна и, возможно, даже новый вид искусства. И всё это заслуживает пристального изучения. Во-вторых, на этих играх вырастает новое поколение, и кто-то из сегодняшних подростков впоследствии захочет войти в ряды разработчиков. Им были бы небезынтересны курсы, на которых рассказывается, что такое игры и как их создавать. Но есть небольшая проблема: очень немногие учителя понимают этот предмет настолько хорошо, чтобы грамотно его преподавать – насколько бы ни были сообразительны их ученики! Хуже того, на сегодняшний день очень немногие работники игровой индустрии, подобно Рэфу Костеру, достаточно хорошо разбираются в играх, чтобы передать свои знания. Диалог между разработчиками игр и специалистами-теоретиками, которые хотят изучать и преподавать этот предмет, только налаживается. Мы понемногу формируем общую терминологию, общий язык, который позволит представителям обоих лагерей обсуждать игры, а также упростит обмен опытом между разработчиками. Именно на этом языке педагоги будут общаться с завтрашними студентами.

Игры (как компьютерные, так и обычные) нелегко изучать в силу их многоаспектности. Их можно рассматривать с самых разных точек зрения. Для разработки и производства игр необходимы знания в области когнитивной психологии, информатики, дизайна игровой среды и написания сценариев – и это далеко не всё! Чтобы до конца понять суть игры, вам нужно изучить каждый её элемент.

Слушать Рэфа Костера мне всегда было в удовольствие. Это один из немногих известных мне разработчиков игр, которые исследуют всевозможные новшества, которые хоть как-то можно было бы применить в их работе – даже если сейчас эти возможности ещё очень туманны. Он неумоимо бороздит информационные просторы, а затем возвращается, чтобы поделиться с нами своими открытиями. Мало того что он храбрый исследователь, он ещё и прилежный картограф! В этой книге Рэф провел прекрасную работу, рассмотрев игры в самых разных ракурсах. Профессиональное чутьё позволило ему отыскать действительно полезные и важные сведения, почерпнутые в ходе изучения самых разных областей. При этом ему удаётся представить свои открытия в ненавязчивой юмористической форме, так что вам кажется, что всё это исключительно ладно скроено – полагаю, в этом есть глубокий смысл. Учитывая, какая бездонная мудрость заключена в этой книге, я готов смириться с её противоречивым названием.

Уилл Райт

Уилл Райт – легендарный разработчик компьютерных игр, в числе которых знаменитые Sims, SimCity, SimEarth и Spore. Среди многочисленных регалий и наград Уилла – включение в список «100 самых творческих людей в индустрии развлечений» в It List от Entertainment Weekly и «Digital 50» от Time Digital (1999), «Награда за прижизненные достижения» от Game Developers Choice Awards (2001). Уилл занял 35-ю строчку в рейтинге Power List журнала Entertainment Weekly за 2002 год, в том же году стал пятым лауреатом Галереи славы Академии интерактивных искусств и наук и получил награду за прижизненные достижения от журнала PC Magazine. В 2008 году он был первым удостоен награды Gamer God («Лучший из игроков») на церемонии Spike TV Video Game Awards.



Пролог

МОЙ ДЕД

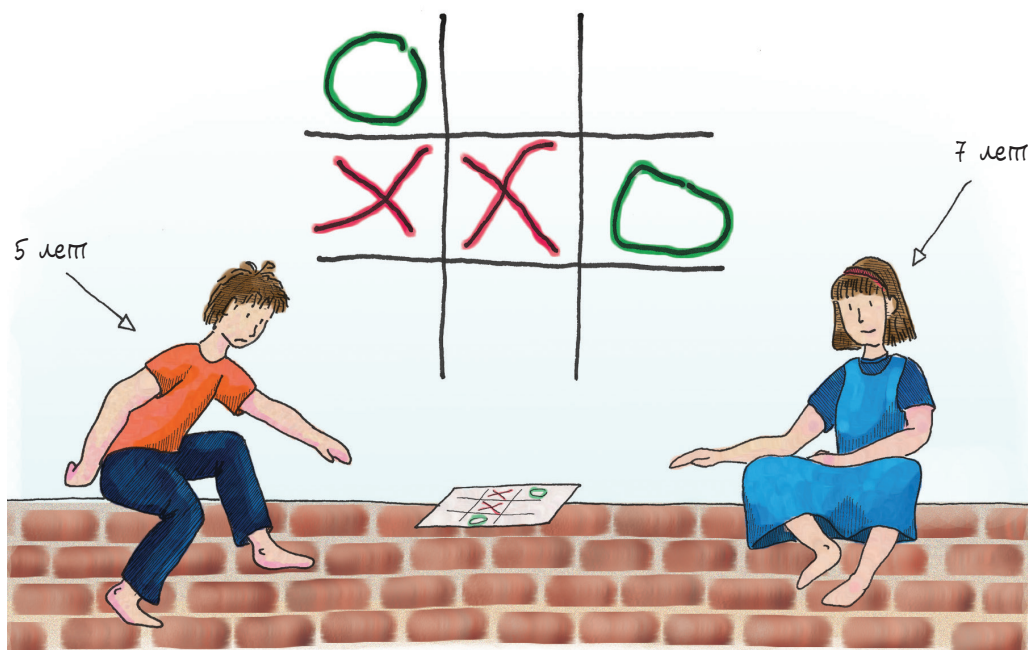
Мой дед всегда живо интересовался, горжусь ли я своим делом. Вопрос был для него крайне важен: этот стареющий человек, жизнь которого клонилась к закату (о чём я тогда не подозревал), всю свою жизнь проработал начальником пожарной бригады и воспитал шестерых детей. Один из них пошёл по стопам отца, став пожарным, а ныне торгует сантехническим оборудованием. Второй стал учителем, третий – архитектором, четвёртый – плотником... Хорошие, надёжные и полезные профессии для хороших надёжных людей. А тут вдруг я с какими-то играми – вместо того чтобы приносить пользу обществу!..

Я убеждал деда, что тоже занимаюсь важным делом. Игры – не пустая забава, они по-своему ценны. И за подтверждением не надо было далеко ходить: мои дети, сидя на полу, самозабвенно сражались в крестики-нолики¹.

Наблюдать, как они играют и обучаются разным вещам в процессе игры, было для меня откровением. Будучи профессиональным разработчиком игр, я тем не менее часто заходил в тупик, пытаюсь создать сложный современный «развлекательный продукт», вместо того чтобы выяснить для начала, что делает игру занятной и в чём её изюминка.

Мои дети, сами не осознавая того, плавно подводили меня к теории развлечений. А пока что я отвечал своему деду: «Да, в моём занятии есть толк. Я помогаю людям общаться и учиться». Но на тот момент ещё не мог этого как следует доказать.

Мои дети осваивают игру в крестики-нолики





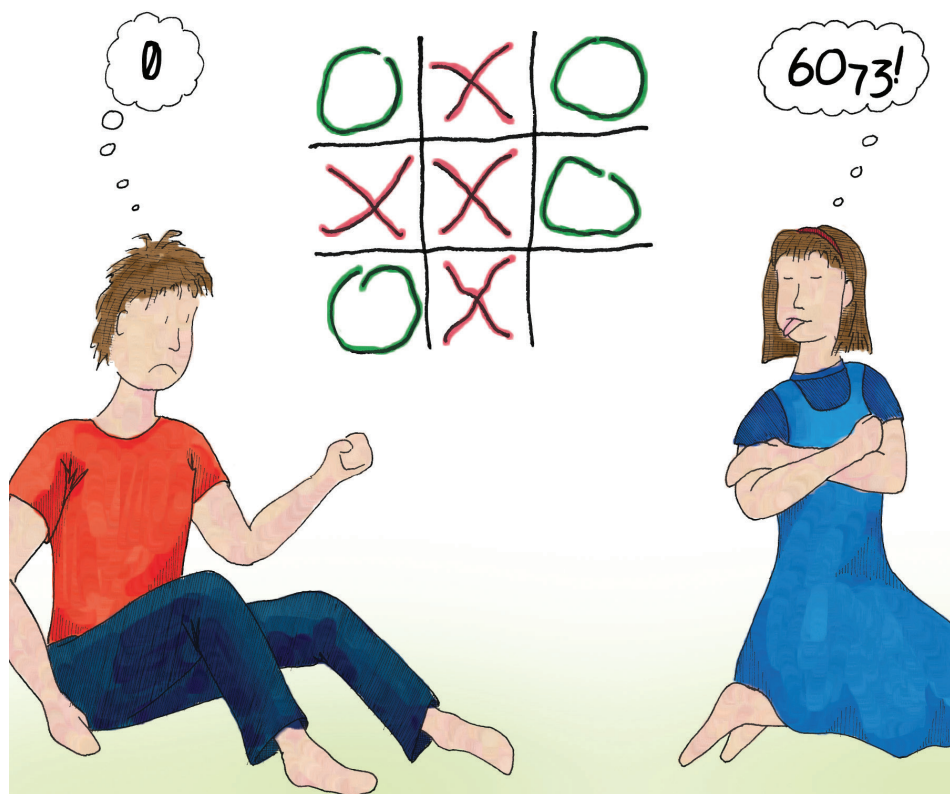
Глава 1

ЗАЧЕМ НУЖНА ЭТА КНИГА

Мои дети с малых лет приучились к играм. С самого начала их окружали игры, а позже я притащил домой ещё целую кучу – благо того требовала моя работа. Конечно, можно предположить, что дети просто копируют своих родителей, но, с другой стороны, мы с женой – страстные книголюбы, а дети в этом совершенно на нас не похожи. Так что их увлечённость играми скорее можно считать инстинктивной. Ещё малышами они обожали искать спрятанный предмет, и даже сейчас, когда они стали постарше, это порой доставляет им удовольствие. В их младенческом взгляде появлялась такая неземная серьёзность, когда они пытались понять, куда вдруг делась резиновая уточка, что было очевидно: для них это вопрос чрезвычайной важности.

Дети играют везде и всегда, притом зачастую мы не вполне понимаем суть их игры. И страсть к игре, и обучение в этом возрасте невероятно интенсивны. Статистика показывает, как много слов может освоить маленький ребёнок за день, как быстро он овладевает моторикой и как много усваивает нюансов – настолько тонких, что мы, взрослые, уже не в силах припомнить, как мы к этому пришли, и не можем оценить, какое это удивительное достижение.

Вдумайтесь, насколько сложно выучить язык с нуля – и всё же дети по всему миру походя справляются с этой задачей. Они усваивают новую лексику, не имея возможности опираться на однокоренные слова или искать соответствия в других языках. В Никарагуа был отмечен случай, когда глухим детям удалось разработать полноценный язык жестов всего за несколько поколений². По мнению многих, это доказывает, что язык изначально «встроен» в мозг и в нашей нервной системе заложено нечто интуитивно влекущее нас к созданию языка.



Наблюдать за играющими детьми - одно удовольствие!

Освоение языка – не единственный «встроенный» в наш мозг механизм. По мере взросления дети совершают множество инстинктивных действий. Любая родитель, которому пришлось вытерпеть «кризис двух лет», подтвердит вам, что у ребёнка как будто что-то щёлкнуло в голове – и его поведение в одночасье изменилось. (Кстати, предупреждаю вас по-дружески: этот период вовсе не ограничивается третьим годом жизни!..) Кроме того, подрастая, дети отказываются от одних игр и увлекаются другими. Мне было особенно интересно наблюдать, как мои чада понемногу перерастают крестики-нолики – игру, в которую я их много лет обыгрывал, пока в один прекрасный день все партии не стали оканчиваться вничью.

Особенно поразителен был момент, когда дети стали терять интерес к игре. Почему, спрашивал я себя, понимание и мастерство приходят так внезапно? Дети знать не знали о том, что крестики-нолики – ограниченная игра с оптимальной стратегией. Они просто усвоили принцип игры, но не могли его объяснить «по-взрослому».

Большинству из нас знаком этот эффект. Многое из того, что мы умеем делать – даже если справляемся с этим блестяще! – мы не в состоянии объяснить. Мне, к примеру, не требуется диплом автомеханика, чтобы водить машину. Я не обязан знать, что такое крутящий момент, почему вращаются колёса и как работают тормоза. Слабое знакомство с правилами грамматики не мешает мне использовать в своей речи правильные грамматические конструкции. И я могу понятия не иметь о том, к какому типу задач относятся крестики-нолики – NP-трудным или NP-полным³, – но твёрдо могу сказать, что игра это несложная.

Они начали подмечать,
что крестики-нолики -
это примитивная игра.



Не раз я замечал за собой, как тупо пялюсь на что-то и ничего не могу понять. Мне самому неловко в этом признаваться, но естественная моя реакция – просто-напросто сдаться. И я довольно часто ловлю себя на этой мысли именно сейчас, в расцвете лет, будучи в общем-то неглупым человеком!.. Я решительно не способен освоить некоторые компьютерные игры из тех, в которые, по всеобщему мнению, мне стоило бы начать играть. Мне просто не под силу орудовать мышкой с такой скоростью! А мой принцип таков: уж лучше вовсе не играть, чем ощущать себя полным бездарем, даже если соперники в игре – мои друзья.

И далеко не я один сознаюсь: «Эта игра не для меня! Пропади пропадом эти ушлые подростки!» К огорчению, вызванному этим фактом, примешивается изрядная доля лени. Я говорю себе: «Конечно же, можно, уподобясь Сизифу⁴, осваивать каждую новую игру сразу после её выпуска, но не стоит сомневаться, что в финале тебя ждёт полный провал – и это довольно грустно. Я мог бы получше распорядиться своим временем».

Судя по всему, со временем это чувство будет только обостряться. Ещё много изобретений увидит свет, прежде чем в далёком 2038 году мне наконец придётся просить моих внуков, чтобы они помогли мне освоить очередной новомодный девайс. Потому что сам я не в состоянии буду этого сделать!

Неужели это неизбежно?

В глубине души я их понимаю. Я уже давно не ребёнок, но иногда, сидя за какой-нибудь компьютерной игрой, ощущаю, что время словно течёт вспять. И прекращаю играть, потому что мне становится не по себе...



Когда я берусь за игры, которые, как выясняется, требуют от игрока недостижимой скорости реакции, у меня по крайней мере остаётся шанс сокрушить их (ya-xa-xa-a!⁵). То и дело приходится слышать, как люди специально играют в Scrabble* или другие интеллектуальные игры, для того чтобы предупредить развитие болезни Альцгеймера⁶... Ну конечно же, активное сосредоточение делает ум гибким и продлевает молодость – так ведь?

И тем не менее мы в конце концов пресыщаемся игрой. Мы просто подходим к тому моменту, когда остаётся лишь сказать: «Похоже, эта тема себя исчерпала». Сам я в последний раз признался себе в этом, когда прошёл одну прелестную игру в Интернете – где ты играешь за подводника, а акулы пытаются тебя съесть. У каждой из них на боку написано какое-нибудь слово, и как только ты набираешь это слово на клавиатуре, акула переворачивается кверху брюхом.

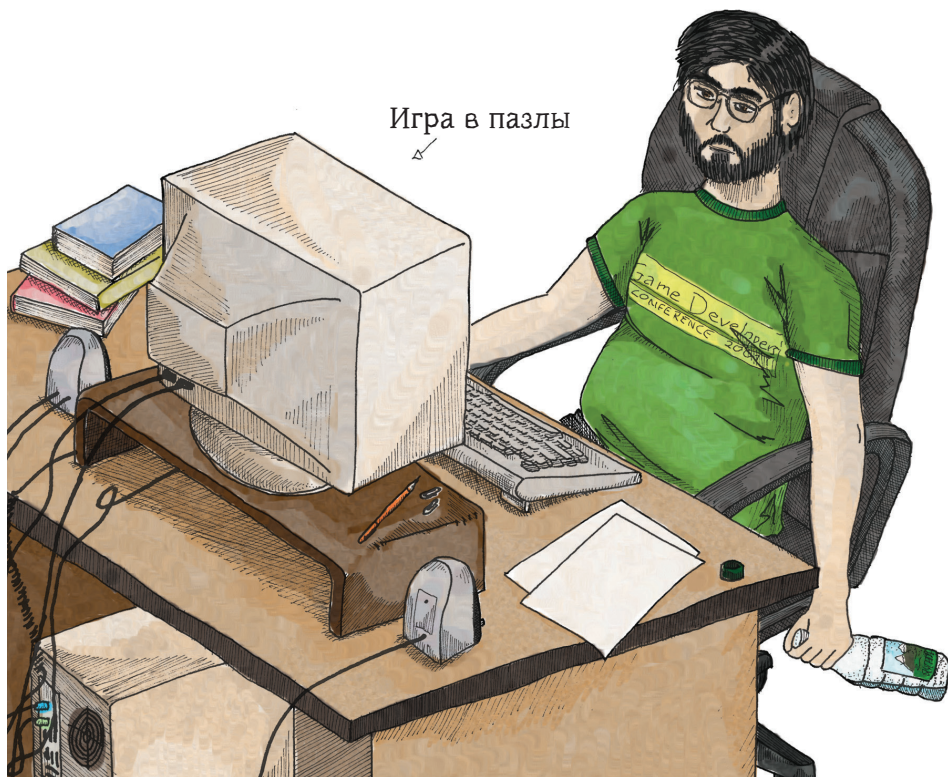
И вот результат: наборщик текста из меня по-прежнему никакой, зато в процессе охоты на акул я могу набрать почти 100 слов в минуту. Забавная игра, но уж больно однообразная! После 12-го или 14-го уровня она просто приелась. Сдулась, так сказать. Она словно бы признала: «Я уже показала тебе всё что можно: слова со спецсимволами, слова, написанные задом наперёд, слова, которые появляются на экране в самую последнюю секунду... И ты со всем этим справился. С этого момента я могу повторять всё те же трюки, но вообще-то советую тебе остановиться. Ничего нового ты уже не найдёшь».

Я воспользовался советом – и вышел из игры.

* Русскоязычный аналог – «Эрудит». – *Прим. перев.*

А бывает и так: я увлечённо играю во что-нибудь, что у меня хорошо получается, и нахожу в этом удовольствие... но потом чувствую, что я устал.

Игра в пазлы



Слишком сложные игры быстро утомляют меня, слишком простые – тоже. С течением времени я бросаю одни игры и увлекаюсь другими, точно так же, как мои дети однажды отказались от крестиков-ноликов. Иногда мне приходится играть с соперниками, которые кладут меня на обе лопатки, а затем с добродушным видом объясняют: «Слушай, ну здесь надо рассчитывать узловые точки...»⁷ «Узловые точки?! – возмущаюсь я. – Мы же просто перемещаем фигуры по доске!» На это мои оппоненты пожимают плечами, словно бы намекая, что эти тонкости выше моего понимания.

Вот почему я решил выяснить поконкретнее, что такое игра, что такое развлечение и почему игры для нас важны. Я знал, что придётся двинуться проторённой дорогой: уже написана масса книг по психологии, посвящённых, например, поведенческим особенностям детей на разных этапах развития. Но, по правде сказать, к играм ещё никто не подходил с такой академической строгостью.

В настоящее время множество людей так или иначе исследует этот предмет. Компьютерные игры превратились в прибыльный бизнес. Их широко рекламируют, по доходности игровую индустрию сравнивают с кинопроизводством⁸, а в обществе ведутся ожесточённые дебаты по поводу того, развивают ли игры агрессию у детей. Игры стали одним из важных явлений современной культуры. И настало время детально проработать многие вопросы, которые они порождают.

Любопытно, что как родители мы заботимся о том, чтобы у детей оставалось время поиграть, потому что это важно для их развития – но редко догадываемся, что игры не менее важны во взрослой жизни. Признаюсь честно: на мой взгляд, работа и игра не сильно отличаются друг от друга. Ниже я расскажу, что навело меня на это предположение.

Почему одни игры увлекательны, а другие скучны?
Почему одна игра быстро нам надоедает, между тем
как в другую мы готовы играть часами?

ХОЧЕШЬ
В МЕНЯ
ПОИГРАТЬ?

