

ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА ОБУЧАЮЩИХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ СТУДЕНТОВ ТВОРЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

А.О. Седикова

*Магистрантка второго года обучения по направлению подготовки
54.04.01 «Теория и методика дизайна»
Курский государственный университет
e-mail: anyuta.sedikova@yandex.ru*

Научный руководитель:

И.Н. Глюдза

*Доцент кафедры дизайна
Курский государственный университет
e-mail: gdhgfkgu@mail.ru*

Автор статьи обращается к феномену настольных игр в современном мире и рассматривает проблему образования посредством игры. Объясняет особенности дизайна настольных игр в целом, анализируя и отмечая их недостатки, прогнозирует, как качественный дизайн может улучшить настольные игры в будущем и какие дизайн-особенности должны быть у игр, которые могут быть использованы как вспомогательный материал для обучения среди студентов творческих специальностей.

***Ключевые слова:** игровое обучение, дизайн-образование, особенности дизайна, игра, механика.*

В современном мире настольные игры набирают всё большую популярность не только среди детей, но и среди взрослых. Они становятся как средством для семейного или дружеского досуга, так и эффективным средством обучения посредством игры.

История настольных игр насчитывает не менее 5500 лет. В современных исследованиях настольных игр высказывается мнение, что их история была общей. Так, в ряде источников утверждается, что ветеран настольных игр, английский учёный Дэвид Парлетт в своей исследовательской работе «Оксфордская история настольных игр» подчеркивал, что все, даже самые современные настольные игры имеют древнейшие прототипы и, следовательно, общие корни [История появления настольных игр: <http://>]. Первые игры были рассчитаны всего на двух человек (сенет, нарды), позже стали появляться другие, которые предполагали уже до четырех игроков (пачиси). Сравнительно недавно, около двух с половиной тысяч лет назад, появились уже «многопользовательские» игры. Все древние игры имели предельно простой внешний вид, так как их механика базировалась на манипуляциях

между определенными предметами или фигурами или между фигурами и игровым полем.

Игральные карты появились примерно в XI веке в Китае. В XII веке в китайских летописях уже встречаются первые упоминания об игре, в которую играют продолговатыми карточками. В Европе подобные игры обрели популярность только в XIX веке, и позже они дали толчок не только к появлению и массовому распространению других новых видов игр, но и к усложнению их дизайна.

Современные настольные игры успешно выдерживают конкуренцию с компьютером, телевизором и интернетом, потому что с их помощью поддерживается живое общение. По мнению психологов, настольные игры выполняют одновременно две функции: развитие мыслительной деятельности и развлечение.

Игры также считаются одним из самых успешных методов обучения. В настоящее время образовательные игры стали полноправной формой ознакомления с новыми знаниями и закрепления профессиональных компетенций [Дворковая, Куренкова 2016]. Всё чаще механики настольных игр используются в качестве основы при создании учебных пособий практически для всех возрастных групп, включая и взрослых. Игры помогают добиться большей продуктивности в усвоении знаний, чем привычное обучение, ведь во время игры человек готов запоминать новую для него информацию, а какой она будет, зависит от контента игр. Человек, заинтересованный в прохождении игры, может выучить, помимо правил игры, например, и историю игрового мира, его географию, философию и т.д. [Бондарь 2012]. В мире уже выпущены игровые наборы по совершенно разным предметам: программированию, рекламе, экономике, созданию игр и т. д. и т. п.

Настольные игры могут быть полезной инновацией, например, в дизайн-образовании, так как там тема разработки новых методик преподавания академических дисциплин является открытой и требует комплексных исследований [Башкатов 2020]. Достижение и поддержание высокого качества образовательного процесса невозможно без внедрения инновационных образовательных технологий и подходов в образовании [Рабец 2020].

Сергей Пархоменко, разработчик обучающих настольных игр, сооснователь издательства «Банда умников», говорит об обучающей функции настольных игр следующее: «Игра – самый естественный и мотивирующий вид деятельности. Она воспринимается детьми как очень важное и полное смысла занятие. С помощью игры можно не только развлечь, но и многому научить ребенка. Почему так:

– высокая игровая мотивация, вовлеченность в процесс и позитивный эмоциональный фон мобилизуют способности ребенка, стимулируя его интеллектуальное развитие;

– игры тренируют разные свойства внимания: концентрацию, устойчивость, переключаемость;

– в игре ребенок учится быстрее, прочнее и полнее запоминать информацию за счет динамического и вариативного повторения информации, ассоциативной памяти» [УЧИ.РУ: <http>].

У настольных игр есть разные степени классификации, в основном они разделяются по нескольким типовым признакам: по характеру игровых предметов, количеству игроков, типу кооперации участников, по динамике, по характеру, и т.д. Также в играх используются различные игровые механики: кинь-двинь (игры-бродилки, где надо кидать кубик и передвигаться по полю), размещение рабочих (предполагает размещение фишек или фигурок по областям), сбор сетов (используется в карточных играх), на удачу (также карточные игры, но с элементом случайности), колодострой (стратегические карточные игры), драфт (стратегические игры с передачей предметов), программирование действий (планирование ходов до начала раунда), тайлоукладывание (взаимодействие с частями игрового поля), аукцион, ставки (получение игровых ресурсов по принципу аукциона), возьми и доставь (взаимодействие с предметами) [Механики настольных игр: <http>], [Bjork, Holopainen 2004].

В каждой игре есть свой набор инвентаря. Обобщенный список включает в себя игровое поле (фиксированное, составное, динамическое, персональное), фигуры, фишки, игровые деньги (они, в отличие от фишек, имеют номинал), плитки (фрагменты игрового поля), карты и карточки, рандомайзеры, устройства контроля времени, средства фиксации счета, правила.

В связи с активным развитием игровой индустрии и появлению новых более сложных механик возникает пропорциональная потребность в качественном дизайне продуктов, ведь именно дизайн призван проектировать предметно-пространственную среду в целом и ее компоненты с целью придания результатам проектирования высоких потребительских свойств, эстетических качеств, оптимизации и гармонизации их взаимодействия с человеком и обществом [Рунге, Сеньковский 2003]. У игроков часто возникают проблемы с пониманием правил, и многие игры визуально проигрывают конкурентам на рынке, если имеют непривлекательный дизайн.

Каждый предмет игрового инвентаря требует дизайнерской разработки, а дизайн будет зависеть от характеристик и механики игры. Чем сложнее механика, тем больше элементов инвентаря требуется для игры, и наоборот.

Также нужно заметить, что на российском рынке сравнительно мало игр, связанных с искусством, а тем более с дизайном.

Обучающие настольные игры могут быть простыми с точки зрения наполнения и дизайна, как, например, развивающий конструктор или игра-

пазл. Здесь во многом имеет значение целевая аудитория, на которую рассчитан продукт, так как чем старше потребители, тем более сложную информацию и более сложные механики они смогут освоить. Наиболее сложными в разработке считаются карточные стратегические игры, в них больше всего игрового инвентаря. Само по себе оформление одной игровой карточки уже может включать много элементов: это и текст, и иллюстрации, и игровые пиктограммы. При дизайне карточек важно соблюдать баланс между элементами, иначе визуальная часть становится перегруженной, игроку сложно считывать информацию и, соответственно, разбираться в игре.

Например, в общеизвестной игре «Монополия», которая развивает экономическую грамотность игроков, уклон сделан на текстовые блоки, при этом в дизайне игры практически отсутствуют иллюстрации, они либо сильно упрощены, либо очень маленького размера. Так как на карточках помещается много информации (о ценах, наименованиях и игровых действиях), то дизайн лаконичен: четкие текстовые блоки и цветные плашки, распределяющие карты по категориям. Весь игровой инвентарь выполнен в том же стиле, за исключением упаковки, которая презентует товар, поэтому дизайн у нее более сложный, подробный и яркий.

Напротив, в российской игре «Имаджинариум» развивающая функция заключена в тренировке воображения, фантазии и внимательности. Поэтому все пространство игровой карточки занимают подробные красочные иллюстрации, которые создают специально приглашенные художники. В игре сочетается множество авторских художественных стилей, поэтому внешнее оформление такое же яркое и детализированное, в дизайне практически не используется типографика, текст есть только в буклете с правилами.

При изготовлении игры, предназначенной для «творческой» аудитории, важно особое внимание уделять визуальной составляющей, дизайну упаковки и всего наполнения, а также типографике, ведь люди, которые обучаются на специальностях, связанных с искусством, должны тренировать насмотренность и видеть примеры качественного дизайна. Также должны учитываться краткосрочные и долгосрочные дизайн-тренды.

Например, в проекте игры «Собери картину» (см. *Рис. 1* ниже) используется тренд на «мультишные» плоскостные иллюстрации и минимализм в оформлении упаковки. Контраст достигается сочетанием однотонной заливки и многоцветных изображений. Также используется нестандартное решение с раскладной упаковкой, которое позволяет трансформировать дно коробки в игровое поле, а пространство боковых частей коробки используется для размещения правил игры. Так как игра рассчитана на семейный досуг, то правила довольно просты, и более целесообразно размещать их на упаковке, чем печатать дополнительный

буклет и тратить на него бумагу, что также учитывает тренд на экологичное использование материалов в производстве.



Рис. 1. Студенческий проект игры «Собери картину» (модель раскладной упаковки и макет-развертка игрового поля на дне упаковки)

Проект игры «ДЗ» (Рис. 2) предназначен уже для более взрослой и узкой аудитории, такой как студенты творческих направлений или люди, которые самостоятельно интересуются дизайном или историей искусства. Для оформления выбрана абстрактная стилистика, которая перекликается с конструктивизмом, авангардом, кубизмом. Эти направления были характерны для творчества большинства дизайнеров, представленных в игре. Игровое поле выполнено в стилистике, напоминающей работы Пита Мондриана. Все это способствует визуальному обучению и ознакомлению со стилями и творчеством дизайнеров. Для игры разработана система пиктограмм, которые помогают запоминать виды деятельности разных дизайнеров. Также обучающая функция состоит в том, что в ходе игры для получения баллов участники отвечают на вопросы по истории дизайна, а в каждой карточке в доступной форме размещена краткая информация о дизайнерах или знаменитых школах дизайна.



Рис. 2. Студенческий проект игры «ДЗ» (слева направо: 1. Игровое поле, инвентарь и буклет с правилами игры; 2. Дизайн игровой карточки с дизайнером; 3. Модель упаковки)

Можно сделать вывод, что в разработке обучающей настольной игры для студентов творческих специальностей нужно учитывать следующие **общие особенности** в разработке игры:

- яркий и запоминающийся дизайн упаковки, привлекающий потенциальных покупателей;
- весь игровой инвентарь, будь то фигурки, фишки или другие вспомогательные инструменты, выполнен в единой стилистике;
- читаемый буклет или другая поверхность с правилами, разделение текста по смысловым блокам для легкого понимания, без перегрузки лишними элементами;
- визуальный язык с системой символов и пиктограмм, подходящий для конкретной игры.

Также необходимо знать и **особенности, которые важны для обучения людей, связанных с творческими специальностями:**

- учет краткосрочных и долгосрочных дизайн-трендов при разработке визуальной составляющей игры;
- подбор понятного для конкретной целевой аудитории обучающего материала, который можно эффективно использовать как вспомогательный при обучении;
- для обучающей игры дизайнер должен грамотно распределить текстовую информацию, которая несёт образовательную нагрузку, и сбалансировать ее с визуальной частью игры;
- возможно нестандартное конструктивное решение упаковки (коробка-трансформер, сложная форма упаковки, добавление декоративных элементов и т.п.).

При всем сказанном выше, при разработке игры также должны учитываться не только социальные и рыночные потребности, тенденции и маркетинг, но и подготовка продукта для промышленного производства, доступные технологии изготовления, применяемые материалы, экономическая целесообразность, безопасность и удобство использования игры.

Все это в совокупности делает обучающие настольные игры для студентов творческих специальностей сложным и интересным дизайн-продуктом с большими перспективами развития в современном мире.

Библиографический список

Баикатов И.А. Современные проблемы дизайн-образования: Материалы IV международной научно-практической конференции «Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования». Минск: БГУ, 2020, ч.1. С 55-59.

Бондарь Л.Е. Компьютерная игра как образовательный проект / Л. Е. Бондарь // Слово.ру: Балтийский акцент. 2012. №4. С. 77-78.

Дворковая М.В., Куренкова Е.А. Образовательная игра как современное направление развития активного обучения / М.В. Дворковая, Е.А. Куренкова // Историческая и социально-образовательная мысль. Том 8 №1/2, 2016 № 1-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatel'naya-igra-kak-sovremennoe-napravlenie-razvitiya-aktivnogo-obucheniya> (дата обращения: 01.12.2023).

Рабец Т.Д. Современные тенденции профессиональной подготовки дизайнеров высшей квалификации // Материалы IV международной научно-практической конференции «Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования». Минск: БГУ, 2020, ч.1. С. 78-82.

Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна: Учеб. пособие / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. Москва: МЗ-пресс, 2003. 252 с.

Bjork S., Holopainen J. Game Design Patterns. Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003. P.5.

Список использованных электронных ресурсов

УЧИ.РУ. Журнал. Какие настольные игры выбрать для младших школьников: [электронный ресурс]. URL: <https://uchi.ru/journal/kakie-nastolnye-igry-vybrat-dlya-mladshikh-shkolnikov> (дата обращения: 09.11.2023)

История появления настольных игр в мире [сайт]. URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/65139> (дата обращения: 09.11.2023)

Механики настольных игр: терминология и описание [сайт]. URL: <https://boardgame.top/articles/332-mehaniki-igr.html> (дата обращения: 09.11.2023)

DESIGN FEATURES OF EDUCATIONAL BOARD GAMES FOR STUDENTS OF CREATIVE SPECIALTIES

A.O. Sedikova

2nd year master student in Design theory and methodology

Kursk State University

e-mail: anyuta.sedikova@yandex.ru

Supervisor:

I.N. Gludza

Docent of Design Department

Kursk State University

e-mail: gdhgfkgu@mail.ru

The author addresses the phenomenon of board games in the modern world and considers the problem of education through play. Explains the design features of board games in general, analyzing and noting their shortcomings, predicts how quality design can improve board games in the future and what design features games should have that can be used as an auxiliary material for teaching practice among creative students.

Key words: *learning through play, design education, design features, games, mechanics.*

References

Bashkatov I.A. Sovremennye problemy dizajn-obrazovaniya: Materialy IV mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii «Aktual'nye problemy dizajna i dizajn-obrazovaniya». Minsk: BGU, 2020, ch.1. S 55-59.

Bondar' L.E. Komp'yuternaya igra kak obrazovatel'nyj proekt / L. E. Bondar' // Slovo.ru: Baltijskij akcent. 2012. №4. S. 77-78.

Dvorkovaya M.V., Kurenkova E.A. Obrazovatel'naya igra kak sovremennoe napravlenie razvitiya aktivnogo obucheniya / M.V. Dvorkovaya, E.A. Kurenkova // Istoricheskaya i social'no-obrazovatel'naya mysl'. Tom 8 №1/2, 2016 № 1-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatel'naya-igra-kak-sovremennoe-napravlenie-razvitiya-aktivnogo-obucheniya> (data obrashcheniya: 01.12.2023).

Rabec T.D. Sovremennye tendencii professional'noj podgotovki dizajnerov vysshej kvalifikacii // Materialy IV mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii «Aktual'nye problemy dizajna i dizajn-obrazovaniya». Minsk: BGU, 2020, ch.1. S. 78-82.

Runge V.F., Sen'kovskij V.V. Osnovy teorii i metodologii dizajna: Ucheb. posobie / V.F. Runge, V.V. Sen'kovskij. Moskva: MZ-press, 2003. 252 s.

Bjork S., Holopainen J. Game Design Patterns. Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003. P.5.

Electronic sources

UCHI.RU. ZHurnal. Kakie nastol'nye igry vybrat' dlya mladshih shkol'nikov: [elektronnyj resurs]. URL: https://uchi.ru/journal/kakie_nastolnye_igry_vybrat_dlya_mladshikh_shkolnikov (data obrashcheniya: 09.11.2023)

Istoriya poyavleniya nastol'nyh igr v mire [sajt]. URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/65139> (data obrashcheniya: 09.11.2023)

Mekhaniki nastol'nyh igr: terminologiya i opisanie [sajt]. URL: <https://boardgame.top/articles/332-mehaniki-igr.html> (data obrashcheniya: 09.11.2023)