

Що таке гра

Перш ніж говорити про *дизайн ігрових систем* чи *дизайн ігрових даних*, нам потрібно визначити, що таке гра. Хоча ви можете філософськи зауважити — мовляв, «життя — це гра» або «весь світ і все, що в ньому є,— це просто велика гра», для досягнення мети цієї книжки нам треба більш конкретно зосередитися на діяльності, яку зазвичай вважають грою, і розглянути, чим ця діяльність відрізняється від усього іншого.

Ігри створені людьми і мають кілька специфічних атрибутів. Замість того, щоби намагатися перелічити всі ознаки гри, корисніше розглянути критерії, що мають бути наявними, щоби ми отримали гру. У певному сенсі, ми створимо «контрольний список», кожен пункт якого мусить виконуватися, щоби те, на що ми дивимося, можна було вважати грою. Отже:

- ▶ Гра повинна мати узгоджені, штучні правила.
- ▶ Гравець може впливати на результат гри.
- ▶ Гравець може вийти із гри.
- ▶ Кількість ігрових сесій є обмеженою.
- ▶ Гра містить «внутрішні» винагороди, що не мають «зовнішньої» цінності.

У наступних розділах ми розглянемо ці атрибути по черзі, щоби краще зрозуміти термін «гра».

Узгоджені, штучні правила

Коли одна тварина полює на іншу, це не гра. Цілі в такому сценарії — убити або вижити. У полюванні існують певні правила, але вони продиктовані біологією, фізикою, хімією і багатьма іншими факторами. Хоча існують фізичні межі того, що можна робити на полюванні, штучних обмежень немає; у полюванні немає такого поняття, як шахрайство.

Отже, полювання — це не гра, але в дикій природі ми можемо спостерігати, що багато тварин грають в ігри, схожі на полювання. Ведмежата можуть боротися, але не намагаються завдати одне одному шкоди. Вовки можуть переслідувати один одного як здобич, але без нападу. Це, по суті, ігри. Ми, люди, схильні вважати, що маємо монополію на створення ігор, але це не так.

Розглянемо дві форми людських протиборств: вуличну бійку та «студентську боротьбу», що культивується у багатьох коледжах США. У вуличній бійці немає жодних правил. Вуличні бої протизаконні, тому в них немає навіть натяку на якісь правила. Якщо один учасник бійки явно більший і вправніший за іншого, бій, найімовірніше, буде одностороннім. Якщо один із бійців може вихопити

і застосувати зброю, він може отримати перевагу. У вуличній бійці може статися все, що дозволять фізичні обставини навколишнього середовища. Отже, вулична бійка — це дійсно бій, і її навіть можна вважати певною формою змагання, але це не гра.

На іншому кінці бойового спектру розташовується «студентська боротьба». Це також фізичне змагання, що може нагадувати бійку, але це гра. Що ж відрізняє її від вуличної бійки? Правила. У боротьбі гравцям не дозволяється використовувати зброю. Їм не дозволяється бити одне одного, навіть коли в них наявні засоби для цього, і це майже напевно надасть їм перевагу.

Тепер розглянемо змагання, що не передбачає реального фізичного контакту, не кажучи вже про бійку: шашки. Коли двоє гравців сідають грати у шашки, мета кожного з них — зняти всі шашки суперника. Хоча ніщо фізично не заважає гравцеві просто скинути з дошки шашки опонента, за правилами він не має права цього робити. Ще до гри обидва гравці домовилися, що мають створити певний набір обставин для того, щоби «взяти» шашку суперника. Тільки тоді, коли гравці дотримуються штучних правил гри, й один із них створив обставини для того, щоби зняти всі шашки, цей гравець може вважатися переможцем. У правилах гри у шашки набір обставин, необхідних для того, щоби зняти шашку суперника, є виключним — це означає, що будь-який хід, який не відповідає зазначеним правилам, вважається таким, що суперечить правилам.

Якби правила гри не були узгоджені, гра швидко би зламалася і не змогла би функціонувати. Якщо існує певний набір правил гри, і гравець вирішив зіграти у цю гру, ми можемо неявно припустити, що гравець погоджується з усіма правилами — незалежно від того, чи знає він їх, і чи розуміє.

Хоча всі атрибути, що роблять гру грою, є важливими, найважливішим є те, що гра має узгоджені, штучні правила. Без цих правил гри не існує.

Гравці впливають на результат

Цей атрибут насправді є дещо суперечливим. Деяка кількість людей вважає, що гра може залишатися грою, навіть коли гравці не мають жодного впливу на гру. Однак для цілей, яких прагне досягти наша книжка, якщо гравець не має впливу на гру, він взагалі не є гравцем, а діяльність не є грою. Розглянемо кілька прикладів.

У грі *Candy Land* гравці по черзі тягнуть карту, а потім переміщують аватарку по лінійній доріжці до мети. Чи є це грою? Згідно із критеріями, що ми висуваємо (гравець повинен мати вплив на гру),— ні. У *Candy Land* гравець не має жодних повноважень. Уявіть, що одна людина грає в *Candy Land* від імені всіх чотирьох аватарів. Чи міг би цей гравець отримати достатній вплив, аби аватар, якому він надає перевагу, переміг? Ні. Гра в *Candy Land* відбуватиметься точно так само, як і тоді, коли одна людина робитиме всі ходи за всіх пішаків, або коли четверо гравців робитимуть ходи окремо. Гра триватиме ідентично — незалежно від бажання, навичок або намірів гравця.

Інша річ шахи: якщо гравець робить ходи за обидві сторони, йому нескладно вирішити, яка сторона виграє, а яка програє. Саме тому більшості людей важко грати у шахи проти самих себе, бо надто вже легко сприяти перемозі однієї сторони.

Люди можуть виходити із гри

Досі ми встановили, що гра має штучні, узгоджені правила і що люди, які беруть участь у грі, можуть впливати на неї. Однак, скажімо, закони відповідають обом цим вимогам, але очевидно, що вони не є іграми, і ми не вважаємо законодавців дизайнерами ігор. Ми не дарма маємо окреме слово для законодавців. Але що робить закон чимось більшим, ніж набір ігрових правил? Люди, які беруть участь у грі, не можуть відмовитися від неї.

Розглянемо кілька прикладів.

Коли людина йде з баскетбольним м'ячем, а хтось гукає: «Це ж баскетбольний м'яч! Ти маєш вести його, коли йдеш із ним!» — ця людина може відповісти: «Я не граю в баскетбол. Я просто гуляю, тож усе гаразд». Це абсолютно нормально. Люди не зобов'язані грати в будь-яку гру.

З іншого боку, якщо людина перетинає вулицю там, де немає пішохідного переходу, хтось може сказати: «Це порушення! Ти не маєш права переходити тут дорогу». Однак у даному випадку людина не може відповісти: «Я не граю за вашими правилами, тож усе гаразд». Незалежно від того, чи хочуть вони цього, чи дбають про закон, чи просто знають про нього, всі люди зобов'язані дотримуватися законів тієї країни, де вони перебувають. Це ключова відмінність між законами та ігровими правилами: люди не можуть відмовитися від законів, але можуть відмовитися від гри.

Час гри обмежений

Гра повинна мати певну форму завершення, щоб учасники іноді «грали у гру» — але ж не завжди. Наприклад, масова багатокористувацька онлайн-гра (ММО) може тривати нескінченно довго, але гравці час від часу припиняють грати. Правила гри існують для тих, хто грає, але не для тих, хто завершив сесію.

У соціальних об'єднаннях, таких, наприклад, як бойскаути або герлскаути, існують штучні правила, їх члени можуть впливати на власний статус, а отже, і на результат членства, — і можуть вийти з них, якщо цього захочуть. Отже, виходячи із цих трьох ознак, ці види організацій можна вважати іграми. Однак вони не мають обмежень щодо тривалості сесій. Коли ви приєднуєтеся до клубу чи іншої соціальної групи, то погоджуєтеся дотримуватися правил групи постійно, а не лише в певний час. Саме цим соціальні групи, музичні гурти, театральні трупи та багато інших об'єднань за інтересами суттєво відрізняються від ігор.

Внутрішні винагороди

Виходячи з вищезгаданих ознак ми можемо вважати грою і роботу. Вона має штучні правила, котрі диктують, що ви повинні робити, коли і де. Ви можете відмовитися від неї, і вона має обмежену кількість сесій. То що ж відрізняє роботу від гри? Ще один аспект — наявність у грі внутрішніх винагород, що мають цінність лише у грі. Наприклад, коли ви граєте в шашки, цінним вважається захоплення шашки суперника. Однак ця шашка не має ніякої цінності поза грою. Наприкінці гри всі шашки повертаються у шашечницю для перерозподілу на початку наступної гри. У роботі, з іншого боку, винагородою за роботу зазвичай є гроші. Фінансова винагорода не втрачає цінності за межами роботи і може бути використана в іншій економічній системі.

Розглянемо трохи складніший приклад: покер. Ми зазвичай визнаємо покер за гру, хоча деякі люди грають у нього професійно. У цій грі гравці грають на гроші, що мають зовнішню цінність, але є в ній значні частини гри, що мають лише внутрішню цінність. Наприклад, у контексті покеру дуже цінною вважається наявність карт однієї масті і в певному порядку. Поза межами покеру випадкове витягування п'яти карт однієї масті в певному порядку є дуже рідкісним явищем, але воно не має жодної цінності. Власне, додавання внутрішньої винагороди перетворює завдання, доручення або роботу на гру.

Короткий огляд ігрових атрибутів

Об'єднавши всі атрибути ігор, які ми щойно обговорили, ми створимо унікальне визначення *гри*. Кожна гра, розглянута у цій книжці, має всі ці аспекти.

Визначити, що є грою, а що ні, інколи досить складно. Робота може бути грою. Ігри можуть містити інші ігри. Деякі види діяльності можна назвати іграми, але їм бракує важливого необхідного аспекту (наприклад, *Candy Land* не залежить від зусиль гравця). Незважаючи на ці дивацтва, ми тепер маємо досить чітке уявлення про атрибути, необхідні для того, щоб назвати щось грою, і можемо просуватися вперед, використовуючи загальне визначення для довідки.

ПАЗЛИ ТА ІГРАШКИ

Головоломки – це великий та унікальний ігровий піджанр. Головоломка має конкретне правильне вирішення. Ви або вирішуєте її за правилами, або продовжуєте працювати над нею, або здаєтеся. Головоломка має ознаки гри, але ви не можете програти — можете лише припинити грати. Розробляючи велику гру, що містить підігри і пазли, пам'ятайте про цю відмінність: якщо гравець може зазнати невдачі, це гра; якщо гравець може продовжувати спроби без покарання, поки не виконає завдання, це головоломка.

