

Государственное бюджетное учреждения культуры
Новосибирской области
«Новосибирская областная молодежная библиотека»



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАБОТЫ С МОЛОДЁЖЬЮ В БИБЛИОТЕКЕ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ



Новосибирск, 2024

ББК 77.563

Н323

Составитель:

Шевцов Н. С.

Технический редактор:

Доценко А. В.

Ответственный за выпуск:

Терентьева Т. Н.

Н323 Настольные игры как средство работы с молодёжью в библиотеке: методическое пособие / ГБУК НСО НОМБ; составитель: Шевцов Н. С. – Новосибирск: ГБУК НСО НОМБ, 2024. – 31 с.

В настоящее время настольные игры – это стабильно развивающееся увлечение для людей всех возрастов. Настольные игры привлекают людей, и библиотекам стоит принять во внимание этот инструмент привлечения аудитории. Многие библиотекари, особенно молодые, особенно те, кто и сам увлечён настольными играми, задумываются о том, как встроить это увлечение в рабочие процессы своего учреждения. В помощь им составлено это методическое пособие.

ББК 77.563

© Новосибирская областная молодежная библиотека, 2024

ВВЕДЕНИЕ

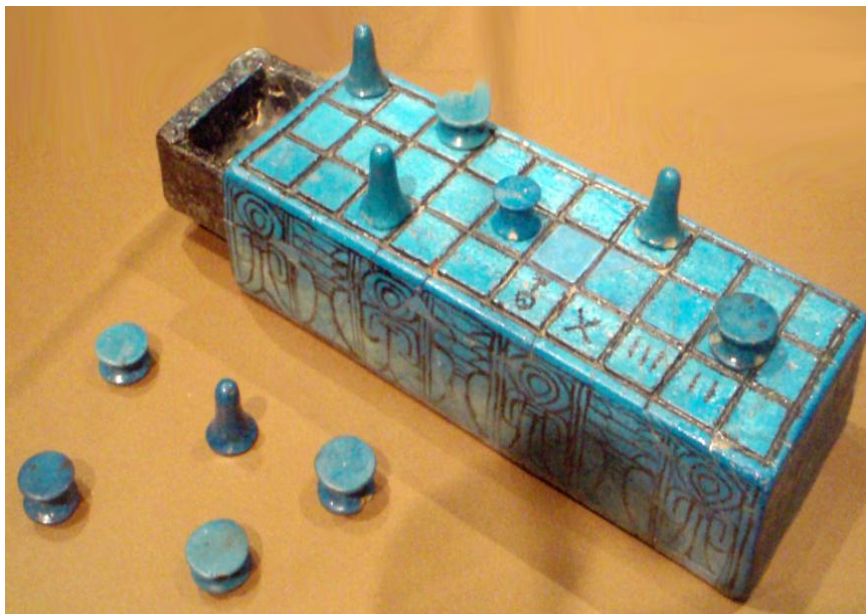
В настоящее время настольные игры – это стабильно развивающееся увлечение для людей всех возрастов. Играют в настольные игры не только (и не столько) дошколята и школьники, но и молодёжь, и уже взрослые люди. В странах, где настольные игры оформились в хобби раньше, им отдают должное и люди в возрасте. Настольные игры привлекают людей, и библиотекам стоит принять во внимание этот инструмент привлечения аудитории. Настольные игры в фонде библиотек сейчас уже не такое редкое явление, как ещё десяток лет назад. Многие библиотекари, особенно молодые, особенно те, кто и сам увлечён настольными играми, задумываются о том, как встроить это увлечение в рабочие процессы своего учреждения. В помощь им составлено это методическое пособие.

1. ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

1.1. Настольные игры от древности до XIX века

История настольных игр уходит корнями в глубокую древность. Игральные кубики, выточенные из камня или из кости, неотличимые от современных игровых костей, находили уже в раскопах пяти тысячелетней давности. Среди археологических находок попадались и ранние, примитивные варианты игровых костей – не вполне правильной формы, а иногда даже цельные мелкие камешки или кости, на сторонах которых резьбой или краской указаны очки. Кости до наших дней продолжают существовать как отдельная азартная игра, но их основное применение – в качестве вспомогательного элемента настольных игр.

Одна из древнейших настольных игр, о существовании которых нам известно, – это египетский сенет, уже в IV тысячелетии до нашей эры имевший популярность достаточную, чтобы его изображали на стенах усыпальниц фараонов. Собственно, про эту игру и узнали в XIX веке при вскрытии гробниц, рассматривая рисунки на их стенах. Сперва сенет приняли за всем известные шахматы (немудрено, учитывая манеру египтян рисовать всё плоским), но, обнаружив физическую копию игры, мнение своё изменили. Скорее уж сенет походит на шашки. Однако точных правил игры узнать нам не дано – есть лишь реконструкции той или иной степени достоверности.



Древнеегипетский сенет

В III тысячелетии до нашей эры на Ближнем Востоке были созданы нарды. Во II тысячелетии до нашей эры в Китае появилась игра го. Практически в неизменном виде они дожили до наших дней и хорошо известны по всему миру.

В конце I тысячелетия до нашей эры в Индии появились костяшки домино – плоские таблички, каждая из которых содержала изображения двух сторон игральных кубиков. Костяшки домино изготавливались из слоновой кости, вставки делались из дерева.

Однако самым известным достижением индийского геймдизайна являются, конечно, шахматы. Начинать родословную шахмат принято с появившейся около V века нашей эры в Индии чатуранги. Игралась она с меньшим числом фигур, а для определения того, какими фигурами можно сходить, бросали кости. Спустя всего век в Средней Азии уже была распространена игра шатрандж – практически современные шахматы, но без удобной чёрно-белой расцветки поля и с более медлительными слонами и ферзями. Около X века шатрандж добрался до Европы. В течение следующего века он подвергся активному преобразованию: доска стала чёрно-белой, а фигуры стали более активно движущимися – пешки научились делать первый ход на две клетки, слоны и ферзи стали двигаться через всё поле. К XII веку в целом сложились европейские классические шахматы, распространившиеся по всей Европе.

Примерно в XII веке в Китае и Корее появились первые игральные карты и, соответственно, игры с картами. Многие из этих игр были развитием ранее существовавших, в которых до появления бумажных карт применялись плоские таблички. Игральные карты к XIII—XIV веку попали в Европу, где моментально стали основой для десятков видов популярных игр. Исследователи до сих пор спорят о преемственности различных карточных колод по отношению к тем или иным историческим колодам. К этому же периоду относятся и первые сохранившиеся указы европейских светских правителей и духовных лидеров, запрещающие настольные игры: кости, карты, шахматы. Как ни странно, шашки выпадают из этого ряда, их в Европе никто никогда не запрещал.

В то время большинство известных «старых» настольных игр приобрели тот вид, в котором они знакомы нам сегодня. К XV веку была завершена эволюция шахматных правил. В XIX веке стали проводиться международные турниры, что потребовало окончательной стандартизации правил (мелкие отличия в которых ещё сохранялись) и превратило шахматы из развлечения в вид спорта. Появился и официальный титул «чемпион мира по шахматам».

В XVI веке сформировались современные шашки. Последнее кардинальное изменение в механизм игры было внесено в 1535 году: игрок, имеющий возможность на своём ходе произвести взятие шашки (шашек) противника, обязан выполнить это взятие и не может вместо него сделать другой ход. В результате появились поддавки, где побеждал тот, кто вынудил противника уничтожить все свои шашки.

С течением времени менялись карточные игры и сами игральные карты. Почти сразу после появления карт в Европе возникла манера изображать валетов, дам и королей в виде легендарных героев и исторических личностей. С XVII века рубашка карт стала печататься в виде мелкого рисунка, чтобы затруднить шулерам нанесение опознавательных знаков. К XIX веку карты окончательно приобрели современный вид. Выделилось несколько широко распространённых вариантов дизайна карт (рисунков «картинок» и символов мастей), из которых наибольшее распространение получила так называемая «французская колода» из 54 карт (четыре масти, в каждой девять числовых карт, от «двойки» до «десятки», валет, дама, король и туз, и два джокера). В карты играли повсеместно, несмотря на

многочисленные запреты. В России карты и карточные игры появились в XVII веке, завезённые из Западной Европы.

1.2. Настольные игры с полем

В XVIII—XIX веке с развитием печатного дела широкое распространение в Европе получили настольные игры, в которые играли, передвигая фишки по полю, оформленному в соответствии с темой игры (схема местности, путь между географическими пунктами, набор ситуаций и т. п.). При огромном разнообразии оформления большинство из них были вариациями на одну из тем: это могла быть симуляция сражения или гонка, в которой игрок стремился довести свою фишку до финиша раньше оппонентов. Игры на военные темы уже тогда рассматривались как средство патриотического воспитания: так, в XIX веке в России существовала игра «Отступление Наполеона из Москвы».



«Гусёк» - одна из первых настольных игр с печатным полем

Кстати, о военных играх. В 1824 году офицером прусской армии Георгом фон Рассевицем был разработан первый варгейм «Кригшпиль». Это была настольная симуляция боевых действий на топографических картах, с перемещением фишек-соединений войск за ширмами.

Изначально то, какая сторона одержала верх в сражении, определялось кубиками, но к концу XIX века повсеместно утвердился институт посредников – опытных офицеров, которые выступали судьями, учитывающими различные факторы, влияющие на сражение, и выносящими решение касательно успешности и потерь. «Кригшпиль» рассматривался

прусскими офицерами как тренажёр, и после успехов немцев в войне с Францией в 1870 году распространился по всей Европе. Со временем «Кригшпиль» разделился на две составляющие: с одной стороны, его дорабатывали для военных нужд и в конце концов сделали тем, что называется штабной игрой, а с другой стороны, упрощали для массовой аудитории и превратили в большое семейство варгеймов.

В 1934 году появилась настольная игра «Монополия», созданная американцем Чарльзом Дэрроу и ставшая первой настольной игрой в жанре экономической стратегии. Уже в 1936 году она стала самой продаваемой настольной игрой в США. Что интересно, основана «Монополия» на концепте «Игр землевладельцев», игры, созданной в 1903 году и призванной продемонстрировать несправедливость системы права собственности на землю. Та игра не нашла аудиторию за пределами узкого круга студентов и интеллектуалов. Но в годы Великой Депрессии в США возможностью зарабатывать хотя бы за игрой были очарованы тысячи человек.



Типичный игровой стол для «Dungeons and Dragons»

Помимо переизданий и модификаций старых игр, в последние десятилетия XX века появилось несколько новых классов настольных игр. Среди них можно выделить, например, настольные ролевые игры, первым коммерческим представителем которых стала изданная в 1974 году игра «Dungeons and Dragons», предлагавшая покупателям стать героями истории

в жанре фэнтези, соединив за игровым столом настольную игру и театр воображения.

В 1993 году появилась игра «Magic: The Gathering». Она стала первым представителем семейства коллекционных карточных игр, объединивших два ранее независимых хобби: настольные игры и коллекционные карточки. Игры этого типа могут существенно различаться особенностями правил, их общей чертой является то, что игра ведётся с помощью колоды карт, которые приобретаются по отдельности и обладают каждая уникальными игровыми возможностями; игрок постепенно докупает новые карты, собирая собственную колоду и используя её в играх с противниками.

В 1995 году выделилось направление геймдизайна, известное как «еврогейм». «Колонизаторы» Клауса Тойбера стали первой такой игрой – менее конфликтной, простой в освоении, без выбывания игроков в ходе партии. Говоря проще – рассчитанной на семейный досуг. Важным признаком еврогейма является минимизация влияния случайности: как правило, если нечто и происходит случайно (открывается карта события, бросаются кубики), то это происходит перед тем, как игрок примет важные решения и сделает собственно ход. Игры на обратном принципе – с максимальным включением случайности в игровой процесс – получили несколько обидное наименование «америтреш».

Прямо сейчас производится множество новых настольных игр. Разработку ведут и энтузиасты, и профессионалы по всему миру. Можно сказать, мы живём в золотой век настольных игр. Но есть признаки, что вскоре он кончится: уже сейчас многие любители настольных игр говорят о перенасыщенности рынка, об избытке новых релизов. Цены на игры растут, качество изготовления компонентов, скажем так, за ними не успевает. Нередко бывает, что дополнения к игре делаются путём вырезания готовых механик из основной игры. Издательства укрупняются, поглощают друг друга, дело идёт к монополизации рынка и так не особо конкурентного. Впереди кризис рынка. Но – и он кончится. Даже сегодня крепнут сообщества энтузиастов-геймдизайнеров, многие игры распространяются по системе «print and play», бесплатно или за символическое вознаграждение. Нейросети облегчат работу над оформлением игр. Обязательно наступит серебряный век.

2. ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Люди, играющие в настольные игры, могут руководствоваться разными мотивами. Для кого-то партия в настольную игру – это, в первую очередь, гонка за победой. Для кого-то – состязание умений. Для кого-то – просто развлечение. Можно усмотреть в такой категоризации психологическую трёхкомпонентную модель оптимального переживания в деятельности, в которой выделяются три составляющие категории:

- удовольствие – ощущение движения «вперёд»;
- смысл – ощущение, что деятельность важна;
- усилие – ощущение, что затрачиваемые ресурсы и силы дают нужный результат.

Эти компоненты являются взаимодополняющими и могут складываться в пары для переживания отдельно радости, ответственности или наслаждения. Присутствие всех трёх компонент одновременно составляет оптимальное переживание.

Главенствующей в игровой деятельности является компонента удовольствия, поэтому часто люди играют исключительно ради него, причём испытывают удовольствие от самого процесса игры, а не от её результата. При этом стоит помнить, что переживания в любом виде деятельности связаны с личностными особенностями индивида и с его эмоциональными состояниями. Однако модель оптимального переживания хорошо объясняет, почему люди выбирают настольные игры в качестве времяпровождения.

Для возникновения оптимального переживания необходимы следующие условия:

- соответствие наших умений сложности поставленной задачи;
- наличие ясной цели;
- наличие чётких правил игры;
- наличие обратной связи, позволяющей оценить степень успеха своих действий.

Если рассматривать настольную игру, то она по умолчанию предлагает и чёткие правила, и ясную цель, и наличие возможности оценить свои успехи:

всё это – инструменты игрового дизайна, без которых настольная игра попросту не состоится.

Трудности возникают в аспекте сложности поставленной задачи: чем сложнее игра, тем меньше игроков она привлечёт, тем меньше будет шанс, что эти любители сложных игр встретятся и получат своё оптимальное переживание. Если опытный игрок сядет за лёгкую для него игру, ему будет скучно. Игроки, не ищущие в игре интеллектуального вызова, будут сложными правилами раздражены. Таким образом, нетрудно заключить, что соответствие умений посетителя сложности взятой им настольной игры является залогом его психологического комфорта.

Важно помнить, что игрок в настольную игру в подавляющем большинстве случаев взаимодействует не только с игрой, но и с другими людьми за игровым столом (настольных игр, рассчитанных на одного человека, разработано мало). Таким образом, ощущения, предоставляемые партией в настольную игру, зависят ещё и от коммуникативных навыков. И здесь настольная игра выступает инструментом, облегчающим общение: она задаёт тему для безопасной коммуникации, определённые рамки дозволенного, и, что немаловажно, не требует от участников коммуникации каких-то специфических навыков. Успешная коммуникация за обычным разговором может требовать хорошей дикции, владения специфической информацией, развитого чувства юмора, обширной эрудиции и так далее. Коммуникация за настольной игрой легко сводится к обсуждению самой настольной игры, что позволяет общаться людям, чьё поведение можно назвать интровертным.

Настольная игра предоставляет также возможности для снятия некоторых коммуникативных барьеров: разница в общественном статусе, поле и возрасте. За счёт описанного выше свойства сведения коммуникации к обсуждению непосредственно игры за партией в настольную игру могут свободно общаться мужчины и женщины, родители и дети, учащиеся и работающие. Ограниченность темы минимизирует риски перевода коммуникации в конфликтное русло, что также способствует благоприятному восприятию опыта игры всеми участниками.

Конечно, нельзя полностью исключить вероятность возникновения конфликта за партией в настольную игру. Почвой для него могут быть

различия в толковании правил, негативная реакция на элемент случайности, слишком серьёзное отношение к конкуренции во время игры. Такие моменты должны отслеживаться кураторами и ведущими игротек и по возможности купироваться, так как конфликт за игровым столом может помешать опыту оптимального переживания игрока – в результате чего переживший опыт конфликтной ситуации посетитель библиотеки станет её избегать, и потенциал настольных игр в библиотеке не раскроется в полной мере.

Важно также выделить, что настольные игры так или иначе позволяют глубже проработать так называемые «гибкие навыки». Это набор критического, творческого и проектного мышления, а также навыки работы в команде и коммуникации с другими людьми, умение договариваться и получать выгоду.

Некоторые из них в принципе строятся исключительно на умении игроков работать в команде и понимать друг друга. Такое свойство настольных игр отвечает запросам современной педагогики, развивающей не только профессиональные навыки. Включение элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна в процесс обучения, что способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, вовлечённости обучающихся, активизации и концентрации внимания при решении учебных задач, называют геймификацией.

Испытанный посетителем библиотеки опыт оптимального переживания является залогом того, что посетитель вернётся, станет постоянным гостем. Нарботанные во время игры гибкие навыки послужат ему в жизни за пределами игрового стола, то есть игра будет посетителю не только приятна, но и полезна. Вдумчиво подобранный фонд настольных игр игротeki при библиотеке становится для учреждения действенным инструментом формирования сообщества постоянных посетителей. То, какие настольные игры для каких посетителей более привлекательны и какими ещё библиотечными мероприятиями можно заинтересовать любителей тех или иных настольных игр, будет представлено далее.

3. КЛАССИФИКАЦИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Для удобства кураторы игротeki Новосибирской областной молодёжной библиотеки используют следующую категоризацию настольных игр, проводимую в зависимости от главенствующих принципов правил:

1. Абстрактные игры – это игры, не имеющие или слабо связанные с художественным оформлением, развлекающие игроков исключительно внутренней механикой. Подразделяются на логические и физические.

2. Еврогеймы – игры, использующие в разрезе влияния случайности на процесс игры схему «сначала определяются случайности – затем игрок делает выбор». Как правило, механика довлеет над оформлением.

3. Америтреш – игры, подчиняющиеся принципу «сначала игрок делает выбор – затем определяется влияние случайностей». Как правило, оформление игры довлеет над внутренними механиками.

4. Варгеймы – игры, сконцентрированные на теме военного противостояния, как правило, двух игроков, разыгрывающих битву или целую войну на участке фронта.

5. Настольные ролевые игры – игры, в которых игроки совместно создают историю по схеме процесса «игрок описывает действия своего персонажа – ведущий описывает реакцию окружения на них – игрок действует в новых обстоятельствах».

6. Патигеймы – игры с простыми правилами, призванные развлечь большую компанию, зачастую разделённую на команды. Делятся на игры со скрытыми ролями, игры с объяснением и игры на ассоциации.

7. Игры с составлением колоды – карточные игры, предполагающие создание индивидуальной игровой колоды либо перед игрой, либо непосредственно во время неё. Как правило, дуэльные.

Пройдёмся по категориям. Для каждой выделим основные элементы геймдизайна, назовём несколько заметных представителей.

3.1. Абстрактные игры

Абстрактные игры, как понятно из названия, игнорируют художественное оформление, в них важна исключительно игровая механика. Делятся они на логические и физические. Последние предлагают меряться координацией и скоростью реакции. Вероятно, игру под

названием «Башня» или «Дженга» видели все – стопка деревянных брусков, которые необходимо вынимать по одному, стараясь не обрушить всю конструкцию.

К физическим абстрактным играм относятся, например, «Jungle Speed» и «Барабашка» – игры, в которых требуется хватать предметы по определённым правилам, на скорость реакции.



Правила игры «Пентаго» в виде схемы

К логическим абстрактным играм относятся как классические шахматы, так и более современные игры, например, «Катамино», «Пентаго». Шахматы в представлении не нуждаются, очевидно, что оформление в них имеет минимальное значение. Более того, опыт общения с шахматистами показывает, что многие из них предпочитают максимально простое оформление – так повышается считываемость позиции на игровой доске. «Пентаго» – расширенная версия игры «пять в ряд», с поворачивающимися четвертями игрового поля – представляет, в сущности, доску и россыпь шариков чёрного и белого цветов. «Катамино» – игра-головоломка на размещение деревянных брусков сложной формы в заданном пространстве – также не поражает оформлением. Если игрока не цепляет красота и простота правил логической абстрактной игры, ему незачем в неё играть.

3.2. Еврогеймы

Игры европейской школы дизайна, еврогеймы, ведут свой род от «Колонизаторов» Клауса Тойбера. Еврогеймы весьма разнообразны в своём оформлении, но в своей сути они схожи следованием следующим принципам:

- игра строится на непрямой конфронтации игроков;
- влияние случайности на игровой процесс невелико;
- выигрышная стратегия заключается в грамотном планировании действий и своевременной адаптации под изменения ситуации;
- к победе можно идти несколькими способами;
- одинаково хорошо знающие игру игроки приближаются к победе с примерно равной скоростью.

Кроме упомянутых уже «Колонизаторов» из популярных еврогеймов можно назвать тот же «Каркассон» – это простые еврогеймы, не требующие многого от игроков, например, «Серп» гораздо комплекснее. «Колонизаторы» предлагают игрокам застраивать поселениями остров, причём поселения выступают источником ресурсов для нового строительства и основным источником победных очков, коих необходимо накопить 10. Дополнительные победные очки приносят проведённые по острову дороги или купленные карты развития. В «Колонизаторах» элемент случайности ещё довольно высок – какие части острова принесут контролирующим их поселениям ресурсы решает бросок двух костей.

«Каркассон» – игра про составление единой карты из квадратов с изображениями отдельных элементов местности – дорог, замков, монастырей. Игроки состыкуют квадраты по принципу мозаики и при желании размещают на местности фишки своих рабочих – если элементы местности уже не заняты другими игроками. Размещение рабочих – одна из фирменных механик еврогеймов: помести фишку и получи прибыль.

Упомянутый «Серп» предлагает играть и в улучшение своего планшета действий, и в распределение фигурок своих рабочих и роботов по полю, и в бои – буквально всё, что может сделать игрок, принесет ему победные очки при финальном подсчёте.

В целом, еврогеймы могут показаться суховатыми – в них меньше азарта и больше размышлений, вплоть до «паралича анализа». Но для усидчивых игроков они предлагают интереснейшее противостояние умов.

3.3. Америтреш

Жаргонное название «америтреш» ни в коем случае не является ругательным: оно просто указывает на простоту механик этих игр относительно механик еврогеймов. Можно выделить следующие особенности америтреша:

- высокая роль случайности;
- очень простая механика в основе игры, но множество отдельных мелких правил, применяемых от случая к случаю;
- упор на внешнее оформление игры.

Америтреш, в отличие от еврогеймов, зачастую позволяет играть командами, одной командой «с предателем», а то и вовсе одной компанией «против коробки». В качестве примера сугубо конкурентной игры можно назвать «Манчкин», командной игры с возможным «предателем» – «Мертвый сезон», командной игры «против коробки» – «Древний Ужас».

«Манчкин» является довольно простой игрой, остро шутящей над штампами героического фэнтези (в базовой своей версии – варианты «Манчкина» есть и для фантастики, и для готического романа, и для античной мифологии). Игроки получают случайный набор карт, усиливающих персонажа, и начинают случайно же открывать карты неприятностей, где будет либо проклятие, либо чудовище. Если сумма бонусов с карт усиления больше силы монстра, игрок его побеждает и получает новые карты усиления, если меньше – бросает кубик, чтобы попытаться сбежать. Другие игроки могут как помогать, так и мешать этому процессу. От выхода карт, на который нельзя толком повлиять, зависит всё.

«Мертвый сезон» – игра о выживании в мире зомби-апокалипсиса. Группа выживших людей старается укреплять логово, делать вылазки за ресурсами, решать возникающие кризисы – конечно, на всё требуются проверки с кубиками. Но у каждого игрока, командующего тройкой

выживших, есть тайная цель, определяющая условия его победы – например, добиться распада сообщества из-за череды кризисов.

«Древний Ужас» – классическая игра по вселенной Говарда Филлипса Лавкрафта, повествующая о том, как группа авантюристов пытается не допустить пробуждения Великих Древних: Ктулху, Йигга и иже с ними. Персонажи путешествуют по миру, сражаются с чудовищами, ищут улики, разгадывают тайны, и всё это сопровождается проверками на кубиках – тысячи их! Сама игра построена так, чтобы закручивать спираль бед – с каждым ходом ситуация ухудшается, усложняется, и чтобы переломить игру, команда должна работать как единый организм – и удачно кидать кубики.



Пример америтупеша – серия игр «Descent»

3.4. Варгеймы

Варгеймы можно разделить на два подкласса, существенно различающиеся по подходу к игровому процессу: это варгеймы с миниатюрами и блочные варгеймы, основывающиеся на штабных армейских играх.

Последние ведут своё происхождение от игры «Кригшпиль», разработанной для обучения германских штабных офицеров в XIX веке, упомянутой в начале пособия. Варгеймы предлагают игрокам «переиграть» реальные сражения мировой истории и отличаются внимательным отношением к соблюдению исторической достоверности. В качестве примера можно указать на игру «Ни шагу назад», позволяющую разыграть

противостояние Советского Союза и нацистской Германии на уровне групп армий и даже целых фронтов. Блочными эти варгеймы называют из-за формы отображения войсковых соединений – в виде деревянных блоков с нанесёнными условными значениями (или картонных жетонов, как в «Ни шагу назад», это существенно дешевле в производстве).

Варгеймы с миниатюрами, как правило, более легки в освоении, более легкомысленно относятся к достоверности, вплоть до того, что симулируется не реальное сражение, а гипотетическое или попросту фантастическое. Также варгеймы с миниатюрами предлагают игрокам дополнительный пласт увлечения, а именно сборку и раскрашивание миниатюр. Один из самых популярных таких варгеймов – «Warhammer 40000», позволяющий разыграть сражения в далёком будущем между закованными в броню супер-солдатами и пришельцами, с применением танков, самолётов и, как ни странно, магии. Такая эклектика привлекает множество поклонников.

Исторические варгеймы с миниатюрами также существуют, например, «Сага», позволяющая схлестнуться небольшим средневековым отрядам – да хоть монголов с русичами. Варгеймы, однако, развлечение не для всех. Они требуют усидчивости и внимания на всех этапах – от изучения правил до непосредственно игры.

3.5. Настольные ролевые игры

Настольные ролевые игры – это особенный вид интеллектуального досуга на стыке настольных игр и театра импровизации, от первых берущий оформление и правила, а от второго – способ взаимодействия игроков. В подавляющем большинстве случаев в настольных ролевых играх один из игроков берёт на себя особую роль ведущего, описывая окружение персонажей рассказываемой истории и направляя других игроков. Итогом настольной ролевой игры является не выигрыш одной из сторон, а увлекательное повествование. Самая популярная в мире настольная ролевая игра – это «Dungeons and Dragons».

Настольные ролевые игры действуют по единому циклу. Ведущий описывает игрокам ситуацию, обрисовывая возможности и опасности, и задаёт главный вопрос: «Что вы делаете?». Игроки, управляя каждый своим персонажем, заявляют о совершении тех или иных действий. При необходимости успешность оных испытывается проверкой (например,

с помощью броска кубиков). И затем ведущий оглашает последствия совершённых действий. Ситуация меняется – время задать вопрос «Что вы делаете?». Возможно, при сведении к игровому циклу настольные ролевые игры и выглядят как нечто скучное, но, поверьте, для игровой группы всё проходит увлекательно – особенно если все собравшиеся склонны к художественности речи и отыгрыванию взятой на себя роли.

3.6. Патигеймы

Патигеймы призваны развлекать большие группы людей, раскрепощать зажатых, стимулировать общение. Как правило, патигеймы используют или механику скрытых ролей (как всем известная «Мафия»), или ассоциации (не менее популярный «Имаджинариум»), или объяснение слов (как «Alias»).

«Мафию», вероятно, не нужно представлять, в школьные или студенческие годы в неё хоть раз да играл каждый. Ключевой недостаток её – выпадение «убитого» из игрового процесса – пытаются во многих играх по мотивам компенсировать: например, в игре «Сопротивление» в любом случае играют все – если игроки за хороших ребят умудрились вычислить супостатов на начальных этапах, что же, они быстро всё закончат.

«Имаджинариум» – игра с крупными, приятными глазу картами с чарующими сюрреалистичными иллюстрациями. Ведущий сменяется по кругу: он должен выложить с руки одну из карт рубашкой вверх и подать другим игрокам ассоциацию на тему изображения. Каждый игрок выкладывает свою карту, карты перемешиваются, открываются, происходит голосование – а какую же карту загадывал ведущий? Ведущему важно подать и внятную ассоциацию, и достаточно туманную: если его карту никто не угадает или угадают все – он не получит победных очков. Игра прекрасно способствует налаживанию понимания с друзьями. Хотя постоянные компании такие игры через некоторое время забрасывают, когда заучивают, кто как мыслит.

«Alias» – игра на объяснение слов, совсем лёгкая для освоения. Игроки делятся на две команды, в каждом раунде назначается ведущий от команды. Он берёт карточку, переворачиваются песочные часы – и ведущий должен объяснить определённое слово с карточки, а его команда должна слово угадать.

3.7. Игры с составлением колоды

Игры с составлением колоды можно разделить на три подкатегории: колодостроительные игры, коллекционные карточные игры и живые карточные игры. Все они предполагают, что игрок готовит свою колоду перед игрой или во время её.

Колодостроительные игры могут быть построены на механике покупки карт на некоем рынке, что понятно, или на драфте (это обмен наборами карт: игрок получает пачку карт, смотрит их, забирает себе одну и остаток передаёт соседу слева, получая уже похудевший на одну карту набор от соседа справа, так пока каждый не получит свой набор карт).

Коллекционные карточные игры и живые карточные игры предполагают, что игрок покупает наборы карт и уже из них собирает себе игровую колоду перед играми. В случае коллекционных карточных игр состав этих наборов неизвестен, что подстёгивает обмен картами, торговлю ими – особо сильные карты могут быть редкими, попадаться один раз из тысячи упаковок. Живые карточные игры удовольствия охоты за редкой картой лишены – в каждом наборе лежат заранее известные карты, то есть нужно лишь купить – и составить колоду.

4. ЧТО ЕЩЁ МОЖЕТ ПРИВЛЕЧЬ ИГРОКОВ В БИБЛИОТЕКЕ?

Библиотекарям важно понимать, что любителям настольных игр можно предложить из иных библиотечных мероприятий. Пройдёмся так же по категориям.

Как правило, объяснить современную логическую абстрактную игру просто, так что такие игры могут стать площадкой на фестивале или элементом квеста для посетителей библиотеки. Чем меньше времени занимает отдельная партия, тем эффективнее абстрактную игру можно использовать. Так, шахматы вряд ли подойдут в качестве проходной площадки, а, например, «Пентаго» – вполне, так как правила этой игры объясняются за минуту, а сама игра занимает около пяти минут, если у игроков не возникает трудностей с анализом ситуации.

Направленность абстрактных игр сама по себе отсеивает игроков, которые не готовы напряжённо думать над ходами. Постоянно играть в

абстрактные игры будут люди с математическим складом ума, имеющие способности к анализу данных. Какие ещё активности может предложить библиотека таким людям? Это могут быть:

- организованные дискуссии по сложным темам, где во внимание следует принять информацию из многих источников;
- курсы программирования разного уровня погружения на базе библиотечного компьютерного зала;
- конкурсы эссе, требующие анализа конкретно заданной ситуации.

Что касается физических абстрактных игр, то они привлекают людей активных, как правило, «громких», что может повредить атмосфере читального зала и комфорту посетителей. Но из них выходят отличные площадки на фестивалях, крупных мероприятиях типа «Библионочи», где и так шумно.

Как правило, правила еврогеймов комплексны, и игроки должны держать их в голове одновременно, то есть еврогеймы не получится объяснить случайному посетителю, ищущему быстрого развлечения. Однако эта категория настольных игр прекрасно подходит для проведения турниров, так как сразу предоставляет механизм ранжирования игроков по уровню успешности игры. Например, доброй традицией регулярно проводимого в Новосибирской областной молодёжной библиотеке мероприятия «Мечи на стол!» является турнир по игре «Каркассон».

Обычно еврогеймы привлекают людей спокойных, малоконфликтных, благорасположенных к вдумчивой деятельности. Библиотека может предложить им прийти на курсы с экономической или юридической тематикой или освоить прикладное творчество: рисование, лепку, оригами. Кроме того, таким людям можно доверить работы по починке фонда, составление подборок тематической литературы или даже оформление выставок.

Америтреш очень красочно и атмосферно оформляется в соответствие с темой игры. С учетом того, что часто сюжеты америтреша основываются на книгах и фильмах, эти настольные игры могут стать выразительной частью оформления книжной выставки.

Каких людей привлекает америтреш? Людей азартных, с увлечением погружающихся в приключенческий сюжет игры. Таких людей библиотека часто будет видеть на открытых мероприятиях, особенно если среди площадок будут представлены квесты, некие простые соревнования. Те поклонники америтреша, что больше увлекаются разворачивающейся историей, могут стать участниками творческих конкурсов. Наиболее креативные любители америтреша могут быть привлечены к разработке сюжетных квестов, театрализованных мини-постановок.

Варгеймы на основе штабных игр сложны в освоении, однако могут послужить в оформлении тематических выставок. Варгеймы с миниатюрами же добавляют в арсенал возможных мероприятий занятия по сборке и раскрашиванию миниатюр, для которых понадобится докупить канцелярский нож, суперклей, акриловые краски и кисти. Также можно проводить занятия по созданию элементов местности для варгеймов – лесов, домов, холмов, заборов – из подручных материалов: картона, пеноплекса, поролона.

Варгеймы привлекают аудиторию, готовую изучать достаточно сложные правила, долго готовиться к играм и долго в них играть, находя наслаждение в противостоянии умов, то есть людей вдумчивых, с аналитическими способностями. Таким людям можно предложить поучаствовать в дебатах, а с учётом того, что многие варгеймы основываются на реальных исторических конфликтах, можно провести целую череду встреч на исторические темы. Сами любители исторических варгеймов помогут подобрать литературу по интересным им хронологическим периодам, а самые увлечённые смогут и провести неформальную лекцию.

Настольные ролевые игры – это социальное хобби, основывающееся на общении. Также настольные ролевые игры способствуют развитию целого комплекса надпрофессиональных навыков:

- умение быстро принимать решения;
- умение распределять ресурсы;
- способность к художественному творчеству;
- наличие развитого эстетического вкуса;
- системное мышление;

- умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми, что включает эмоциональный интеллект, управление конфликтами, навыки командной работы.

Так что настольные ролевые игры могут включаться в занятия по социальной адаптации посетителей библиотеки.

В свою очередь люди, увлечённые настольными ролевыми играми, как правило, имеют задатки к написанию художественных текстов, сценариев. Если у них нет страха перед большой аудиторией, их можно подвести к участию в театрализованных постановках.

Для крупных организованных групп, типа школьного класса или группы учащихся колледжа, игры на ассоциации и объяснение слов можно зачастую брать «из коробки», с минимальной адаптацией под командную работу. Для меньших групп подойдут игры со скрытыми ролями. Частично эти игры могут использоваться на тренингах, связанных с командной работой, психологией общения, развитием социальных навыков.

Аудитория патигеймов открыта для контакта, так что из неё проще всего набрать волонтеров на сопровождение крупных мероприятий. Это, как правило, люди очень активные, готовые действовать, так что они помогут справиться с непредвиденными ситуациями, если таковые возникнут. Что немаловажно, эти люди не побоятся показаться странными в глазах окружающих, если того потребует поставленная задача, так что их можно привлекать и к действию на сцене.

Что касается игр на построение колоды, то с ними сложнее всего. Коллекционная часть библиотекой отмечается. Остаётся использовать эти игры как турнирные дисциплины – как для соревнований, организованных библиотекой, так и для партнёрских. Зачастую любители коллекционных карточных игр ищут варианты для проведения собственных турниров – можно попробовать выйти на местное сообщество через социальные сети, предложить свою территорию.

В любом случае нужно понимать, что разные игры привлекают разных людей. Кто-то приходит играть за эмоциями, кто-то – за интеллектуальным вызовом, кто-то – за победой любой ценой. Наблюдая за аудиторией, вы будете понимать, чего она хочет – и подстраиваться под неё.

5. ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В БИБЛИОТЕКЕ

В библиотеке предоставление настольных игр посетителям может быть организовано тремя способами, ни один из которых не является идеальным. Выбор конкретного формата зависит от возможностей учреждения.

1. Игротека в формате читального зала.

Игры хранятся в фонде библиотеки и выдаются посетителям в формате читального зала. Не выделено специального дня для игротеки, так что игры выдаются по требованию. Возможные минусы:

- Неинформированность посетителей о наличии игр, они лежат «мёртвым грузом».
- Нет благоприятных условий для игры (т.к. нет специально выделенной зоны для игры, посетители мешают другим читателям и им самим некомфортно играть).
- Библиотекарь не рекомендует игры, т.к. ему самому некомфортно, когда в зале играют.

Формат может сработать при условии, что для игротек выделено специальное помещение и библиотекарь-консультант, который будет заниматься игровыдачей.

2. Игротека как тематическое пространство.

В данном случае у игротеки есть своё помещение, она функционирует по определённым дням, когда посетители могут приходить и играть, не мешая другим. Игротеку ведёт подготовленный куратор. Минусы:

- Необходимость в подготовке куратора.
- Высокая энергозатратность.

3. Клуб настольных игр.

Сразу следует оговориться, что клубы настольных игр бывают разные: тематические (по какой-то одной игре, например, клубы «Мафии» и др.); клубы создателей игр, занимающиеся их разработкой; клубы настольных ролевых игр и т.д. У клубов игровой направленности есть своя специфика:

- Репертуар игр целиком и полностью зависит от вкусовых предпочтений членов клуба.

- График и продолжительность встреч определяют участники клуба, и частота также зависит от них – собрания клуба могут отменяться, быть нерегулярными.
- Игровые клубы не скованы какими-то определёнными форматами своей деятельности. В один день они могут играть в разные игры, в другой – играть в какую-то конкретную игру, в третий – пить чай и вести обсуждения и т.д.
- Клуб может в какой-то момент банально прекратить своё существование: исчерпается имеющийся у членов клуба запас настольных игр, или люди перессорятся (как живут и умирают клубы – можно прочесть в отдельном издании¹).

Существует принципиальная разница между клубом игровой направленности и игротекой как библиотечной услугой. Клуб – это собрание людей, объединённое общностью интересов, ориентированное на определённый контингент и обладающее своей атмосферой. Игротека в библиотеке является продуктом для пользователей. Библиотека отвечает за качество оказания услуги, за подбор репертуара игротeki.

Исходя из своего опыта, специалисты Новосибирской областной молодёжной библиотеки рекомендуют именно игротеку. А как её организовать? Первое, с чего стоит начать, если вы хотите открыть игротеку на базе своей библиотеки – это определение вашей целевой аудитории. Задайте себе вопрос – для кого мы это делаем? В какое время удобно ходить нашей целевой аудитории? Как часто мы готовы принимать посетителей? Сколько времени готовы этому посвятить? Исходя из целевой аудитории идёт оформление игрового пространства (цветовая схема, мебель, фактура материалов, использованных при оформлении и т.п.). При создании игротeki стоит помнить о том, что игрокам предстоит много сидеть за столами, особенно когда дело касается долгих игр. Следовательно, на игротекe должны быть максимально удобные стулья – устойчивые, с поддерживающей спинкой. Что касается столов, следует подбирать мебель, которую легко перемещать для разных видов игр и разного количества игроков. Не стоит забывать об освещении, потому что во

¹ Организация молодежных клубов в библиотеке / ГБУК НСО НОМБ; составитель Я. Ф. Ильина. – Новосибирск: ГБУК НСО НОМБ, 2023. — 34 с.

многих играх встречаются мелкие элементы. Помещение игротек должно быть хорошо проветриваемым и, желательно, с хорошей звукоизоляцией, так как игротеки производят много шума и могут мешать другим посетителям библиотеки.

Расписание игротек подстраивается под нужды аудитории. Если вы рассчитываете на молодёжь, следует учитывать время окончания учёбы – первая смена придёт после обеда, вторая – заглянет под вечер. Родители с детьми, вероятно, придут в субботу-воскресенье, а не в будний день.

Важно также определить, сколько сотрудников будут заниматься этим направлением, ибо курирование и подготовка игротек требует достаточно много времени и ресурсов. Опыт показывает, что хорошо работающий с игротеккой сотрудник никакую иную работу в день проведения игротеки не выполнит.

Куратор игротеки не играет с посетителями, но выполняет важную и ответственную работу по организации игрового процесса. Обязанности куратора игротеки:

1. Объяснять правила поведения на игротекке каждому новому посетителю.
2. Внимательно следить за тем, чтобы правила игротеки соблюдались всеми посетителями.
3. Следить за потенциальными конфликтами на игротекке и своевременно их пресекать и регулировать.
4. Выдавать и принимать настольные игры лично из рук в руки.
5. Вести учёт игровыдачи.
6. Систематизировать игры и предоставить пользователям эту систематизацию: по сложности, по количеству игроков, по жанрам и т.д.
7. Знать правила как минимум трети из фонда настольных игр (в зависимости от его величины). Уметь быстро разбираться в правилах.
8. Объяснять правила игр посетителям, если они не могут справиться самостоятельно.
9. Ориентироваться в сфере игр и рекомендовать посетителям те или иные игры, которые могут им понравиться.
10. Поддерживать чистоту и порядок на игротекке.
11. Консультировать посетителей по фонду игр и услугам библиотеки.

Качества, которыми должен обладать куратор игротеки:

- стрессоустойчивость;
- общительность;
- активность;
- умение быстро переключаться и усваивать новую информацию;
- умение быстро и просто объяснять сложные вещи.

6. ОПЫТ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТНОЙ МОЛОДЁЖНОЙ БИБЛИОТЕКИ

В Новосибирской областной молодёжной библиотеке более десяти лет постоянно работает игротека: каждый рабочий четверг, каждую рабочую субботу посетители приходят играть в настольные игры. Играют как в простые игры («Монополия», «Каркассон», «Колонизаторы»), так и в комплексные («Сумерки Империй», «Корни», «Серп»). На ноябрь 2023 года, когда проходила сверка фонда, в библиотеке числилось 522 настольные игры. Посещаемость по субботам может превысить (и бывает, что значительно) сто человек. В четверг, рабочий и учебный день, приходит меньше посетителей, но 30-40-50 – нормальная итоговая цифра.

Посетители приходят, получают при необходимости консультацию от библиотекаря (важно выяснить, во что они уже играли, что им нравится). Выбирают игру и записывают в особую тетрадь учёта (дата, название игры, ФИО взявшего игру, подпись, число игроков). По этим записям в конце дня библиотекарь фиксирует игровыдачу. Затем посетители занимают места в игровой зоне – на дом настольные игры не выдаются.

Что касается мероприятий, традицией библиотеки является Чемпионат по настольным играм «Мечи на стол!», в прошлом году он состоялся 17 июня. Чемпионат по настольным играм был проведён по семи дисциплинам: «Колонизаторы», «Тетрис», «RED 7», «Билет на поезд», «Замес», «Камисадо», «Дженга». Игры были специально отобраны так, чтобы участники турниров демонстрировали различные навыки и умения: ловкость, умение краткосрочного и долгосрочного планирования, пространственное мышление, переговорные навыки. Победитель в каждой дисциплине получил приз от партнёра библиотеки, магазина настольных игр «Hobby Games». Мероприятие посетили 106 человек.



Турнир «Мечи на стол»

Уже более десяти лет проводится День Игр «Игрополис». В 2023 году он назывался «Академия магии: практикум по чудесам» и прошёл 23 сентября. Мероприятие посетили 822 человека. Работали более 20 различных площадок. В течение всего дня проходили мастер-классы, гости могли



*Фотозона на Дне Игр
«Игрополис»-2023*

унести домой собственноручно сделанные значки, свечи, платки с рунами. Традиционная игротека с настольными играми проходила при поддержке магазина «Hobby Games». Партнёрские площадки также организовали Волонтёрский отряд Западно-Сибирской железной дороги, Открытое пространство «Терминал» Молодёжного центра «Содружество» и Школа английского языка «Easy English».

Комплексные площадки организовали отделы библиотеки, позволив гостям с головой погрузиться в миры Гарри Поттера и Научно-исследовательского института Чародейства и Волшебства.

Продemonстрировать свой кругозор можно было на площадках интеллектуальных игр, посвящённых кинематографу и научным достижениям. Закончился День Игр традиционным розыгрышем призов от библиотеки и партнёров. Мероприятие было направлено на широкий круг участников и служило привлечению новой аудитории путём демонстрации разнообразных возможностей отделов библиотеки, клубов и партнёров.

В 2024 году 3 марта впервые прошёл фестиваль настольных ролевых игр «По Ту Сторону Страниц». При ожидаемом числе участников на уровне 70 человек, в итоге гостей было 173, что, несомненно, говорит многое о популярности этой категории настольных игр у молодёжи. Четверо ведущих проводили двухчасовые игры для записывающихся по ходу дела групп игроков, была проведена интеллектуальная игра, прошёл конкурс костюмов и презентация сотрудником библиотеки собственного проекта настольной ролевой игры. Закрывал фестиваль настоящий бард-ролевик.

По итогу формат был признан интересным, но, требующим большего пространства, чем конференц-зал библиотеки.



Игровой стол на фестивале «По Ту Сторону Страниц»

Настольные игры в практике библиотеки включаются в неигровые мероприятия. Один из примеров – интеллектуальная игра «Восточный экспресс» для старших школьников, с вопросами по европейской литературе. Можно было бы оформить её в виде «Своей игры», благо, современные сервисы это позволяют. Но было решено использовать поле от игры «Билет на поезд. Европа», вагончики – и концепция раскрылась

лучше. Когда капитаны команд подходили к карте и переставляли свои вагоны, двигаясь по победному маршруту, они улыбались. Ведь настольные игры – это ещё и тактильные ощущения.

На одной из итераций фэнтези-фестиваля «Волшебные миры», посвящённой вселенной «Гарри Поттера», настольная игра «Катамино» использовалась как тематическая площадка. Кто помнит книгу, тот знает про особую платформу $9\frac{3}{4}$, с которой уходил экспресс до школы магии Хогвартс. Организаторы фестиваля оформили фотозону – подъезжающий поезд на фоне, россыпь чемоданов, один из них раскрыт – там книги серии – и поставили стол, на котором разложили игру. Чтобы победить в игре, надо было на определённой площади собрать комбинацию деревянных фигур – это были как бы разбросанные чемоданы, которые посетители помогали укладывать в тележку грузчика.



*Настольные игры как элемент мероприятия –
фэнтези-фестиваля «Волшебные миры»*

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение необходимо сказать, что настольные игры в фонде библиотеки – это начинание, требующее определенных затрат времени и сил. Однако они предоставляют библиотекарю многофункциональный инструмент, отвечающий запросам современных пользователей. Научиться им пользоваться – это разумный шаг для библиотекаря, желающего расширить список своих компетенций и обрести дополнительные способы взаимодействия с аудиторией, главным образом – молодёжной.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Список рекомендаций к ознакомлению:

1. Страница проекта «ИГРАни Сибири»

Проект «ИГРАни Сибири» осуществляется НРОО «Лига молодых специалистов сферы культуры» и ГБУК НСО НОМБ. Проект поддержан Фондом президентских грантов и направлен на организацию молодёжных игровых сообществ на основе практик настольных игр в целях обеспечения полезного досуга молодёжи 14-24 лет в 9 районах Новосибирской области. В рамках проекта для кураторов организованных в районах области игротек сняты обучающие ролики касательно категоризации настольных игр, а также касательно полезных навыков и компетенций, развиваемых за игрой в настольные игры.

ИГРАни Сибири. – Текст : электронный // Молодёжная на Красном: [официальный сайт Новосибирской областной молодежной библиотеки]. – URL: <http://dev.infomania.ru/document/igrani-sibiri-2024-03-22> дата обращения: 18.07.2024).

2. Каталог настольный игр в фонде государственного бюджетного учреждения культуры Новосибирской области «Новосибирская областная молодёжная библиотека»

Электронный каталог фонда настольных игр создан для нужд посетителей, выбирающих, какой настольной игре уделить своё время. Каталог предоставляет не только базовую информацию об играх –

максимальное и минимальное число игроков, продолжительность игры, возрастные ограничения – но и возможность заранее ознакомиться с правилами. А система ключевых слов позволяет искать игры с похожими элементами.

Игротека ГБУК НСО НОМБ. – Текст: электронный // Молодёжная на Красном: [официальный сайт Новосибирской областной молодежной библиотеки]. – URL: <http://infomania.ru/gamelibrary/> (дата обращения: 18.07.2024).

3. YouTube-канал «Твой игровой»

Канал, посвящённый разбору правил настольных игр и демонстрационным партиям. Предоставляет удобный способ разобраться в правилах, не прибегая к изучению узкоспециализированных ресурсов.

Настольные игры – Твой Игровой: [YouTube-канал]. – 2012. – URL: <https://www.youtube.com/channel/UCC-b2o08QU77DRI8-fUefog> (дата обращения: 18.07.2024). – Изображение (движущееся; двухмерное): электронное.

4. YouTube-канал «Настольный Сюрр»

Канал, посвящённый новинкам издательств настольных игр. Позволяет быть в курсе готовящихся к изданию настольных игр, что немаловажно для актуализации фонда игротеки.

Настольный Сюрр: [YouTube-канал]. – 2016. – URL: <https://www.youtube.com/@NastolnyySurr> (дата обращения: 18.07.2024). – Изображение (движущееся; двухмерное): электронное.