

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
ИНСТИТУТ СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

Директор Института социально-  
гуманитарных наук, д.филос.наук  
И.М. Чубаров

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**  
магистра

**«СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ»: РАЗРАБОТКА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ О  
КИНОПРОИЗВОДСТВЕ**

42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа «Цифровая культура и медийное производство»

Выполнил работу  
студент 2 курса  
очной формы обучения



Гулиев Иван Аликович

Научный руководитель  
директор Института  
социально-гуманитарных наук,  
доктор философских наук



Чубаров Игорь Михайлович

Научный консультант;  
кандидат философских наук,  
доцент каф. философии



Салин Алексей Сергеевич

Рецензент  
кандидат философских наук,  
ст. преп. каф. науки и техники,  
Санкт-Петербургский гос. ун-т

Очеретяный Константин Алексеевич



Тюмень  
2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

СПИСОК ТЕРМИНОВ.....	3
ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. ПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ.....	18
1.1 КОНТЕКСТ И ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ.....	18
1.2 АНАЛИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ ИГР.....	20
ГЛАВА 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ.....	27
2.1 ПРОЕКТНАЯ ПРОБЛЕМА.....	27
2.2 ФОРМУЛИРОВАНИЕ КОНЦЕПЦИИ.....	29
2.3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ МЕХАНИК ИГРЫ.....	31
ГЛАВА 3. СОЗДАНИЕ ПРОТОТИПА.....	39
3.1 ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ.....	39
3.2. ДИЗАЙН ИГРЫ.....	42
3.3.МЕХАНИКА ИГРЫ.....	46
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	50
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ .....	52
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «МОЯ КИНОСТУДИЯ».....	57
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ГОЛЛИВУД: РЕЖИССЕРСКАЯ ВЕРСИЯ.....	58
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ПРАВИЛА.....	59

## СПИСОК ТЕРМИНОВ

Геймплей: совокупность игровых механик. Синоним понятия «игровой процесс».

Драфт: механика, при которой каждому игроку выбирает одну карту из определённого количества карт и передаёт оставшиеся следующему игроку. Он делает тоже самое. Процесс продолжается до тех пор, пока у игроков не наберётся необходимое количество карт.

ЛОР: информация о мире и персонажах игры.

Механика: способ взаимодействия игрока и игры. Совокупность механик формирует игровой процесс.

Настольные игры: игры, в которые можно играть на столе или любой другой ровной поверхности.

Плейтестинг: тестирование игры с целью улучшения качества игрового процесса. Плейтесты проводятся с реальными людьми, которые участвуют в игре и делятся своим мнением.

Прототип: готовый экземпляр настольной игры для презентаций и дальнейшей доработки.

Реиграбельность: характеристика игры, которая определяется заинтересованностью участников в повторении игрового опыта, даже если они достигли определенного уровня мастерства.

Ролевая игра: форма игр, в которой участники примеряют на себя определённые роли.

Эдьютейнмент: концепция, рассматривающая обучение через развлечение.

## ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день кино является одним из самых популярных видов искусства. Мы ходим в кинотеатры, смотрим фильмы и сериалы дома с помощью различных онлайн-кинотеатров. Благодаря такой популярности, всё больше людей хотят снимать собственное кино. Однако далеко не все из них понимают важность образования и то, что создание кино — это тяжелый и командный труд.

Конечно, в нашей стране есть возможность получить профильное образование, связанное с кинопроизводством. К примеру, на специальность «Режиссёр кино и телевидения» обучают 15 Высших учебных заведений [Вузы России со специальностью режиссура кино и телевидения, Vuzoteka], однако, 9 из них расположены в Москве или Санкт-Петербурге. То есть, наблюдается явная централизация профильного образования в сфере кино в двух крупнейших городах России, что существенно замедляет рост регионального кинематографа. Кроме этого, на направления, связанные с экранными искусствами, довольно большая конкуренция и мало бюджетных мест.

Тем не менее, ситуация постепенно меняется. В частности, в Тюменском Государственном университете представлено два направления связанных с кино и медиа. К ним относятся: «Исследования кино и медиа» для бакалавриата и «Цифровая культура и медийное производство» для магистратуры [Образование, SAS].

Однако, в целом, наблюдается явная нехватка доступного базового образования в области кинопроизводства и информирования о сложностях данного процесса. К примеру, с 2015 — по 2017 год мы с командой инициативной молодёжи организовывали студенческий кинофестиваль «XXI Век» [Фестиваль короткометражного кино, MovieStart]. Было получено большое количество заявок от студентов, направление обучения которых не было связано с кино и телевидением. К примеру, из 227 заявок, поданных на II кинофестиваль в 2016 году, количество участников без профильного образования составляло более 50 процентов.

Конечно, далеко не обязательно получать высшее профильное образование для того, чтобы снимать кино. Необходимо иметь хотя бы базовые знания и понимать принципы работы, потому что большинство фильмов, снятых без правильного применения технических и драматургических основ, получаются низкого качества. К тому же, над созданием одного фильма трудится большое количество людей, потому что, как уже было сказано выше, создание кино — это командная работа. Однако, начинающие кинематографисты очень часто пытаются делать всё одни, в результате чего страдает качество финального продукта.

Но как дать эти знания? В данной работе будет предложен один из инструментов для достижения данной цели, а именно — серьезная настольная игра о кинопроизводстве.

Под определением «серьезная игра» в данной дипломной работе понимается термин, сформулированный Кларком Эбтом. Согласно исследователю, Серьёзные игры — это игры главной целью которых является не развлечение, а обучение. Однако это не значит, что такие игры не могут развлекать [Abt. С., 1970]. Кроме этого, результаты таких игр находят практическое применение в жизни. Иными словами, серьёзные игры являются обучающими играми. Стоит также отметить, что чаще всего этот термин используется по отношению к компьютерным играм, однако, к настольным играм он также применим.

Решение сделать игру именно в настольном формате было выбрано в связи со следующими факторами:

Во-первых, настольные игры рассчитаны на более широкую аудиторию, чем компьютерные. В них можно сыграть на паре в университете, в кафе с друзьями, с коллегами на работе и т. д. В отличие от компьютерной игры, требующей от игроков специфических навыков пользования платформой и наличия у них самих этих платформ.

Во-вторых, первые настольные игры появились еще в древности. К примеру, фараоны в Древнем Египте играли в настольную игру «Сенет»

[Dovovan, 2017]. Более того, даже сегодня можно приобрести данную игру. Иными словами, за столько лет настольные игры\* не утратили свою популярность, а даже, наоборот, стали ещё более востребованы. И это касается даже самых древних игр, таких как «Сенет». Так, в 2015 году объем рынка настольных игр в России составлял 7,6 млрд рублей, а в 2019 уже 11,8 млрд рублей [Анализ рынка настольных игр в России за 2019, Drgroup].

В-третьих, механики\* из настольной игры всегда можно адаптировать под формат видеоигры.

Следует отметить и **актуальность** данной работы. В апреле этого года один из крупнейших онлайн-кинотеатров NETFLIX заказал производство сразу нескольких российских сериалов [Netflix впервые закажет производство российских сериалов, Кинопоиск]. Более того, уже несколько российских картин выпущены под брендом NETFLIX Original (ленты, выходящие под таким названием, переводят на несколько языков). Помимо этого, российские онлайн-кинотеатры тоже значительно расширяются и выпускают всё больше качественных фильмов и сериалов. Всё это говорит о том, что в скором времени российскому кинематографу нужно будет много новых авторов, поскольку кинопроизводство начинает развиваться очень стремительно. Думается, что регионы могут дать эти имена.

К примеру, начинающие тюменские кинематографисты, впервые принявшие участие в кинофестивале, организованном автором данной дипломной работы, впоследствии, показали свой фильм и на других фестивалях. Так, молодые кинематографисты получили награду «Лучший фильм» на фестивале любительского кино «70/30» [Фестиваль 70/30, СамКульт], второе место в категории «Игровой фильм» на фестивале студенческого кино «Золотая пятёрка» [Студент ТИУ вошел в «Золотую Пятёрку», Тюменский Индустриальный Университет], а также вошли в шорт-лист одного из лучших

---

Символ «\*» обозначает, что определение данного термина можно посмотреть в списке терминов (см. стр. 3)

российских фестивалей дебютного и студенческого кино «Святая Анна» [Святая Анна, Festagent].

Более того, пример якутского кино показал, что региональный кинематограф может быть популярен [Дорога в тысячу биэрэстэ: откуда вышло и куда идет якутское кино, Кинопоиск].

Если говорить о близлежащих регионах, то в апреле было объявлено о перезапуске Свердловской киностудии [Свердловскую киностудию возглавил экс-директор телеканала АТН Виктор Шадрин, Коммерсант]. То есть, проблема развития регионального кино является актуальной на сегодняшний день и настольная игра, разработанная в качестве дипломного проекта, может способствовать этому развитию, поскольку в легкой и непринужденной форме поможет дать как теоретические, так и практические знания в области кинопроизводства.

Кроме этого, разработанная игра будет полезна и тем, кто занимается съемкой кино исключительно в качестве хобби.

**Объектом исследования** данной выпускной квалификационной работы являются настольные игры, используемые в образовательных целях.

**Предметом** выступает **разработка** настольной игры о кинопроизводстве.

Переходя к разбору имеющейся литературы, необходимо отметить важные работы в области антропологии игры. Так, одним из основополагающих трудов является монография Йохана Хёйзинга, написанная в 1938 году. В своей работе Хёйзинга выделяет следующее определение игры: «Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ, места и времени, согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в самом этом занятии; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением инобытия в сравнении с обыденной жизнью» [Хёйзинга, с. 59].

Помимо этого, автор говорит, что игра существовала до любой культуры, поскольку у большинства народов наблюдаются похожие игры. К тому же игры наблюдаются и у животных. Другой, не менее значимой, фундаментальной

работой является монография Рене Кайуа. В своем труде исследователь ввёл разделение игр на четыре категории:

1. Agon. Состязательные игры.
2. Alea. Азартные игры.
3. Mimicry. Подражательные игры
4. Pinx. Игры, вызывающие головокружение [Кайуа, 2007].

Говоря о типологии игр, следует сказать и о работе профессора Брайана Саттона-Смита. Ученый выделяет 7 «риторик игры». Иными словами, автор выделил семь различных способов использования игры. К ним относятся: риторика прогресса; риторика судьбы; риторика олицетворения силы; риторика идентичности; риторика воображения; риторика хобби; риторика легкомысленности [Sutton-Smith, 2001].

Кроме этого, немаловажной работой в области антропологии игры является и монография американского философа Бернарда Сьютса, в которой он вывел довольно простое и лаконичное определение игры. Так, по мнению Сьютса, игра — это добровольное преодоление необязательных препятствий [Suits, p. 41].

Следующая группа работ также, по своей сути, являются теоретическими, но смещают вектор непосредственно в сторону геймдизайна.

Важность ориентированности на целевую аудиторию при разработке игр затрагивают авторы монографии 21st Century Game Design. По мнению авторов, успешная игра должна удовлетворять потребностям целевой аудитории. Интересным представляется тот факт, что авторы разработали свою модель основных типов игроков (Demographic Game Design), на которых нужно ориентироваться при разработке игр. Всего исследователями выделено четыре типа: победитель, тактик, исследователь и участник [Bateman, Voon, 2005].

Если говорить о теоретических работах, то следует выделить и труды Кита Бургуна. По мнению автора, игра получается только в том случае, когда к интерактивным элементам добавляют определенную цель, метрику определения лучшего результата, а также неопределенность выбора. Таким образом,



действительно игрой, пишет автор, могут считаться только стратегические игры [Burgun, 2012].

В другой работе исследователь говорит о двух подходах при создании игр: лоскутный и механический. Их отличие, по мнению Бургуна, состоит в том, что, при лоскутном методе, разработчики смешивают различные механики, пытаясь сделать из этого одну игру. При механическом подходе, наоборот, игра строится вокруг одной основной механики, вокруг которой развиваются другие, не конфликтующие с основной [Burgun, 2015].

Немаловажным представляются и характеристики игры. Так, авторы монографии «Characteristics of Games», выделили 32 характеристики игры, подчеркивая, что данный список не является полным [Characteristics of Games, 2012]. Отдельное место в монографии занимает тезис о том, что удача и мастерство — это не взаимоисключающие элементы игры. Например, если в шахматы добавить случайное определение победителя с помощью игрового кубика (1–2 — первый игрок, 3–4 — второй игрок, 5–6 — фактический победитель), то требования к навыку в игре не изменятся, в том числе вся литература останется актуальной, а более сильные игроки также будут побеждать значительно чаще.

Говоря об удаче, следует отметить и работу Грега Коситкяна, посвященную неопределенности в играх, большинство из которых применимо и к настольным. Всего автор выделяет 10 различных категорий: Performance uncertainty — неопределенность, обусловленная физическими возможностями игрока, Solver's Uncertainty — неопределенность, обусловленная ментальными способностями игрока при решении головоломок; Player Unpredictability — непредсказуемость выбора другого игрока; Analytic Complexity — комбинаторная неопределенность; Randomness — случайности (кубики); Hidden Information — скрытая информация; Uncertainty of Perception — неопределенность, основанная на невнимательности игрока; Narrative Anticipation — неопределенность развития игровой ситуации; Uncertainty of Schedule — неопределенность, определяемая временем игровой сессии;

Development anticipation — неопределенность, связанная с ожиданием исправлений или новых дополнений к игре [Costikyan, 2015].

О неопределённости размышляют и авторы монографии «Game Mechanics: Advanced Game Design». Исследователи подчеркивают, что результат игры должен быть непредсказуемым и предлагают три способа для реализации данной идеи: случайность, выбор игрока и сложный геймплей\*, создаваемый правилами. [Ernest Adams, Joris Dormans, 2012].

Кроме авторы уделили большое внимание эмерджентным играм. Такие игры отличают довольно простые правила, но большая ситуативность и количество трудностей, то есть развитие событий в подобных играх не запланировано, а возникает во время игры. В качестве примера такой игры можно привести шахматы или компьютерную игру «The Sims». В монографии подчеркивается, что если создать подобную игру, то она будет интересна игрокам благодаря продуманному игровому процессу, без оглядки на эстетику и сюжет.

Говоря о геймдизайне следует отметить ещё две важные работы. В 1970-х, в своем научном труде, Кларк Эбт впервые ввел понятие «серьезные игры», которое часто используется в данной дипломной работе. [Abt, 1970]. Для использования игр в педагогических целях, учёный предлагал максимально точно симулировать реальность в них.

Весомый вклад в развитие образовательного потенциала игр также ввёл Ян Богост. В своей работе «Persuasive games» исследователь вывел понятие процедурной риторики, согласно которой, участники игры, через игровой опыт, могут получать сообщения, которые находятся в самих игровых процедурах [Bogost, 2007].

Кроме этого, процедурной риторике посвящена отдельная глава недавно вышедшей книги Александра Ветушинского «Игродром». Исследователь довольно чётко формулирует суть понятия процедурная риторика. По мнению автора, процедурная риторика — это «убеждение через опыт» [Ветушинский, с. 220].

Ряд исследований посвящен непосредственно самой истории возникновения и развития настольных игр. Здесь стоит отметить работу Тристана Донована, в которой он рассматривает историю настольных игр: начиная от древности (3000 лет до н. э.) и до разработки игры «Колонизаторы» (1995 г.). Данная периодизация аргументирована тем, что именно «Колонизаторы» стали той игрой, которая показала, что настольные игры могут быть интересны и взрослой аудитории.

Автор показывает, то, что настольные игры всегда будут пользоваться популярностью, а также рассматривает их обучающие свойства. Говоря об этом, Донован приводит в пример не только шахматы, но и магазин «The brooklyn strategist», который регулярно проводит различные программы для детей, в которых обучение происходит с помощью настольных игр [After School Clubs, thebrooklynstrategist]. Подводя итог, автор выделяет одно из главных преимуществ настольных игр — объединение [Donovan, 2017].

Кроме этого, здесь необходимо упомянуть работу Дэвида Парлетта, который рассматривает историю настольных игр через эволюцию механик [Parlett, 1999], а также монографию, посвященную развитию евроигр [Woods, 2012]. Такой тип игр отличается тем, что в них нет прямого столкновения между игроками.

При освещении имеющейся литературы стоит отметить и работы, посвященные непосредственно разработке настольных игр.

Работа Брайна Тринсмана является больше практическим руководством по выпуску настольной игры, чем научным трудом. Тем не менее, в книге содержатся несколько интервью с гейм-дизайнерами, а также разбирается весь процесс создания настольной игры: от зарождения идеи до печати первой партии [Trinsman, 2008].

В труде под названием «Building Blocks of Tabletop Game Design An Encyclopedia of Mechanisms» собраны практически все определения, связанные с настольными играми. Кроме этого, авторы подробно описывают практически все

геймплейные механики, а также приводят примеры среди наиболее популярных игр [Engelstein, Shalev, 2020].

Кроме этого, немаловажным здесь является работа «The Kobold Guide to Board Game design», которая представляет собой сборник статей от именитых разработчиков настольных игр. Структурно труд разделён на несколько частей: Концепция, Дизайн, Разработка и презентация. В целом книга является пошаговым руководством по созданию настольной игры. Однако, её преимущество в том, что здесь собраны статьи сразу нескольких известных гейм-дизайнеров [The Kobold Guide to Board Game design, 2011].

Следующий пласт исследований, рассматриваемый в данной дипломной работе, посвящён практическим аспектам геймдизайна в целом. Здесь стоит отметить работу Эндрю Роллингза и Дэйва Морриса [Роллингз, Моррис, 2006], которая посвящена больше разработке компьютерных игр, однако, часто процесс их разработки пересекается с настольными. В частности, представляется интересной глава, посвященная балансу в играх. Авторы разделяют 3 различных подхода достижения баланса. К ним относятся:

1. баланс «игрок-игрок». Согласно этому подходу, игрок не должен отказываться в проигрышной ситуации не по своей вине.
2. баланс «игрок-геймплей». Баланс в этом случае достигается тогда, когда игра становится интереснее в процессе освоения.
3. баланс «геймплей-геймплей». Все варианты выбора должны быть полезными, а общая стоимость каждого варианта «должна компенсироваться тем выигрышем, который вы получаете от его использования» [Роллингз, Моррис, с. 175].

Работа профессора Южно-калифорнийского университета Трейси Фуллертона, также посвящена разработке игр от идеи до результата. Однако, отдельное внимание в работе уделено плейтестингу\* и анализу результатов тестирования [Fullerton, 2008].

Монография Трефри посвящена разработке казуальных игр [Trefry, 2010]. Это тип игр, рассчитанный на широкую аудиторию. Помимо этого,

отличительными особенностями данного типа являются лёгкость освоения и короткая длительность (15–20 минут). Помимо процесса разработки казуальных игр, автор также довольно подробно раскрывает функции разработчика игр. Согласно Треффри, разработчик: придумывает концепцию, создаёт правила, создаёт игру, руководит реализацией, проводит тестирование, изменяет концепцию [Trefry, с. 17].

И если в случае компьютерных игр этим часто занимается большая команда разработчиков, то при создании настольной игры очень часто большинство функций выполняет один человек.

Однако, наиболее полной и фундаментальным трудом представляется монография «Rules of Play» [Tekinbas, Zimmerman, 2003]. Данный труд действительно является полным руководством по созданию игры, включая как практические аспекты, так и теоретические. Например, авторы подробно разбирают все имеющиеся определения игры и сравнивают их. Однако, стоит отметить, что книга была написана довольно давно и не все тезисы являются актуальными.

Кроме этого, хотелось бы отметить работу Рэфа Костера. Автор упоминает элементы, которые включают в себя все наиболее успешные игры. К ним относятся: подготовка, игровое пространство, чёткая базовая механика, ряд препятствий, ряд возможностей, навыки использования имеющихся возможностей, переменная обратная связь, учёт квалификации играющих и проигрыш должен что-то значить. Кроме этого, автор замечает, что игра становится скучной, когда игроки «вытягивают» из неё все новое и тем самым заканчивают процесс познания. Иными словами, игровой опыт должен быть обучающим [Костер, 2018].

Важность обучения подчёркивает и Джесси Шелл. В своей работе автор подчеркивает необходимость положительного влияния игр, поскольку они создают опыт, а опыт меняет людей. [Шелл, 2019]. Кроме этого, как отмечает в своей монографии Джейн Макгонигал «Игры избавляют нас от страха неудачи и повышают шансы на успех» [Макгонигал, с. 79].

Помимо этого, в рамках написания дипломной работы, использовались и научные статьи. Значительное число работ посвящено примерам разработки обучающих настольных игр различной тематики. К примеру, Олимпио и Элвин разработали настольную игру на основе данных, собранных у пенсионеров в Бразилии. Авторы утверждают, что разработанная игра способствовала более глубокому пониманию информации, которая касается активного и здорового старения [Olympio, Alvin, 2018].

Продолжая тему игр с медицинской тематикой, следует упомянуть и разработку канадских исследователей, которые с помощью настольной игры обучали медиков правильной реанимации новорожденных. Исследователи отмечают, что результаты послеигрового тестирования были значительно выше, чем результаты до игры [RETAIN: A board game that improves neonatal resuscitation knowledge retention, 2019].

К разработке обучающих настольных игр в области медицины, следует также отнести работы «Anatomy adventure: A board game for enhancing understanding of anatomy» [Anyanwu, 2014], «Use of a novel board game in a clinical rotation for learning thoracic differential diagnoses in veterinary medical imaging: Thoracic board game in veterinary imaging» [Ober, 2017], «An educational board game for learning and teaching burn care: A preliminary evaluation» [Whittam, Chow, 2017].

Другой тематикой, в рамках которой создаются настольные игры, является физика. К примеру, профессор из Польши использовал настольную игру для улучшения знаний по физике. Итогом стало тестирование, проведенное спустя неделю после игры, которое показало улучшение результата [Dziob, 2020]. Здесь же следует отметить и работы ирландских учёных, которые выяснили, что разработанная ими настольная игра не только улучшает знания, но и способствует развитию социальных навыков [Cardinot, Fairfield, 2019].

Интересной представляется игра, разработанная несколькими авторами, с целью дать студентам более глубокое понимание экологической ситуации на кофейных фермах [Azteca chess: Gamifying a complex ecological process of

autonomous pest control in shade coffee, 2016]. Впоследствии, данная игра была масштабирована и в нее смогли сыграть не только студенты, но и реальные фермеры. Авторы отмечают, что отсутствие специального образования не помешало им лучше понять сложные природные взаимодействия на кофейных фермах. [The Azteca chess experience: Learning how to share concepts of ecological complexity with small coffee farmers, 2017].

Ряд исследований связано с изучением культуры, истории и языка. Здесь стоит отметить работы, посвященные изучению английской просодии [Lodzickowski, Jekiel, 2019], андской цивилизации [Proceso de lana: Playing Andean culture through board games, 2018], а также изучению истории США XIX века [Ной, 2018].

Если говорить об отечественных статьях, посвященных разработке настольных игр, то здесь можно выделить несколько работ. К примеру, Статья С. Н. Поповой посвящена разработке настольной игре для студентов продюсерского факультета. Исследователь отмечает, что цель данной игры — дать представление об основах работы медиарынка [Попова, 2019].

Представляется интересной статья, посвященная настольной игре для студентов юридического факультета. Авторы работы уделяют большое внимание значению настольной игры как мощного инструмента для укрепления социальных связей и взаимодействия между играющими [Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции, 2017].

Большое количество статей посвящено использованию настольных игр в обучении английскому языку. Вероятно, это связано с тем, что английский язык — это предмет, на котором различные игровые элементы применяются чаще всего.

Таким образом, при всём многообразии работ, данный обзор литературы показал имеющийся пробел в области применения серьёзных настольных игр в медиаобразовании. К тому же обзор показал, что у зарубежных исследователей намного больше разнообразных работ, посвященных использованию настольных

игр в обучении. Думается, что научный интерес к «серьёзным играм» в российском образовании только начинает расти.

Таким образом, **цель** дипломной работы – разработать настольную игру, способствующую улучшению знаний о кинопроизводстве у играющих.

В соответствии с целью, были поставлены следующие **задачи**:

- Проанализировать рынок и целевую аудиторию будущей настольной игры.
- Разработать концепцию, основные механики и базовые правила игры.
- Протестировать игру среди различной аудитории с целью выявления ошибок и способов улучшения игры.

Создание финального прототипа\* настольной игры о кинопроизводстве.

В процессе работы над проектом использовались следующие **методы**:

- теоретические. Главным образом сюда следует отнести построение гипотезы о правильном игровом дизайне дипломного проекта, через изучение литературы.
- эмпирические. В эту группу входят: анализ существующих аналогов, анализ контекста и целевой аудитории, проектирование игры, разработка графического дизайна, проведение плейтестов и печать прототипа игры.

**Новизна** данной дипломной работы заключается в новизне самой разрабатываемой настольной игры. Стоит отметить, что существующие игры, связанные с кино, сосредоточены, в основном, на понимании этапов съемки кино, в то время как проектируемая игра сосредотачивается на улучшении знаний и навыков участников игры в области технического оснащения для съемок, публичных выступлений и командной работы.

**Практическая значимость** состоит в том, что разработанную игру можно будет использовать в образовательных целях в высших учебных заведениях. Кроме этого, ввиду присутствия развлекательно аспекта и возможности для дальнейшего развития, данную настольную игру можно будет использовать как полноценный коммерческий продукт. Кроме этого, в работе полностью описан процесс создания игры, что может способствовать помощи в проектировании игр начинающим разработчикам.



Работа состоит из введения, трёх глав и заключения.

В первой главе рассматривается контекст, в котором проектируется настольная игра, а также анализируются существующие игры, связанные с киноиндустрией.

Вторая глава посвящена непосредственно самой разработке настольной игры: от формирования идеи до разработки механик и дизайна.

В третьей главе раскрывается мир игры, рассматривается проведение тестирования, а также описываются правила игры.

В заключении делаются основные выводы по теме.

[изъято 47 страниц]