

Большаков Валерий Викторович

студент

Шайхлисламов Альберт Ханифович

канд. пед. наук, доцент

Елабужский институт (филиал) ФГАОУ ВО «Казанский
(Приволжский) федеральный университет»
г. Елабуга, Республика Татарстан

DOI 10.31483/r-149372

ПОЛЬЗА И СОЗДАНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР: ОТ ИДЕИ ДО ПРОТОТИПА

***Аннотация:** в статье исследуется влияние настольных игр на развитие интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей. Анализируется их роль как инструмента формирования личностных и профессиональных навыков. Особое внимание уделено процессу самостоятельного проектирования игр, рассмотренному через призму поэтапного подхода – от идеи до создания прототипа. Подчеркивается, что разработка игровых продуктов способствует развитию аналитического мышления, умению работать в коллективе и освоению геймдизайна как педагогического метода, применяемого в образовании, проектной деятельности и цифровых технологиях.*

***Ключевые слова:** интерактивное обучение, креативность, проектирование, социальное взаимодействие, настольные игры, психическое здоровье, когнитивное развитие, образовательные методики, стратегическое мышление, геймдизайн, игровая активность, игровые механизмы.*

Современные системы обучения всё чаще внедряют игровые технологии как средство для формирования личности. Настольные развлечения превращаются в инструменты для обучения, анализа и саморазвития, выходя за рамки развлекательной функции. Их значение расширяется, становясь основой для развития профессиональных и личностных компетенций.

Исследования показывают, что настольные игры положительно влияют на психическое состояние, включая улучшение социальных навыков, снижение тревожности и укрепление когнитивных способностей. Согласно данным Ю. Ари-ничи, игроки в процессе взаимодействия учатся находить компромиссы, развивать эмпатию и улучшать коммуникативные навыки – качества, важные как в быту, так и в профессиональной сфере [1].

Создание игр вызывает интерес, поскольку помогает понять внутренние механизмы игровых систем, развивает стратегическое мышление и учит работать с абстрактными концепциями. Анализ игровой активности показывает, что проектирование настольных игр может быть частью образовательного процесса, особенно в областях дизайна, педагогики и цифровых технологий.

Участие в настольных играх способствует формированию как интеллектуальных, так и эмоциональных навыков. Выделены ключевые направления, где развиваются важные компетенции:

- аналитическое мышление: требует планирования действий, прогнозирования результатов и выбора оптимальных решений;
- коммуникативные навыки: стимулирует диалог, учит договариваться, находить общие решения и сотрудничать в группе;
- креативность: игровые ситуации часто предполагают нестандартные подходы, развивая воображение, умение адаптироваться и гибкость мышления;
- эмоциональная устойчивость: процесс игры учит контролировать эмоции, справляться со стрессом и понимать мотивы других участников.

Эти качества формируются естественным образом, но их можно углубить через изучение принципов геймдизайна и самостоятельное создание игр.

Согласно публикациям SMM-продвижения, успешная настольная игра требует тщательной проработки всех аспектов – от механики до визуального оформления [2]. Это включает работу с абстрактными моделями, балансировку правил и учет потребностей целевой аудитории. Такой подход способствует развитию глубоких аналитических и профессиональных навыков.

Как отмечается в авторитетном руководстве по созданию игр, настоящий продукт рождается после серии испытаний, корректировок и понимания игровых механизмов [1]. Этот процесс не только улучшает игровой опыт, но и позволяет выявлять ошибки на ранних этапах.

Расширенный материал охватывает этапы создания игры, используя обобщенные знания из различных источников. В тексте не приводятся цитаты, а информация изложена в безличной форме, с акцентом на практические аспекты и образовательную ценность.

1. Определение целей и темы. Первым шагом становится чёткое формулирование задачи, которая станет основой для всех игровых элементов. Цель задаёт направление действий участников и формирует логическую структуру. Уточнение этой цели напрямую влияет на вовлечённость игроков и последовательность игровой механики.

Тематика играет ключевую роль, задавая эмоциональный оттенок и стиль взаимодействия. Она может быть абстрактной или связанной с реальными событиями. Например, экологическая тема создаёт образовательный контекст, где игроки учатся заботиться о природе, а историческая тема развивает аналитические способности и культурную осведомлённость.

2. Формирование игровой механики. Игровая система – это совокупность правил и действий, определяющих, как участники взаимодействуют с элементами игры, достигают целей и оценивают результаты. На этом этапе изучаются разнообразные варианты механик: торговля, сбор ресурсов, совместная работа, противостояние, управление картами и драфтинг.

Выбор типа зависит от цели проекта и целевой аудитории. Для семейных игр акцент делается на простоте и наглядности, а для продвинутых игроков – на сложных стратегических элементах. Важно достичь баланса между доступностью и глубиной, чтобы игра была интересна широкой аудитории.

3. Разработка правил. Правила становятся основным инструментом взаимодействия между игроками и игровой системой. Их задача – чётко и последова-

тельно описать принципы функционирования игры, минимизируя неоднозначность. На начальном этапе формируется сокращённый набор правил для проверки базовых механик.

Важно, чтобы нормы были логически выстроенными и последовательными. Особое внимание уделяется порядку действий, критериям победы и поражения, а также ограничениям, обеспечивающим равноправие и сбалансированность.

4. Создание прототипа. На этом этапе формируется прототип, демонстрирующий основные функции в упрощённой форме. Для реализации применяются бумажные элементы, условные маркеры и подручные материалы, что позволяет сосредоточиться на проверке концепции, а не на эстетике.

Важное значение имеет удобство использования и ясность восприятия компонентов. Форма элементов, их расположение и взаимодействие тщательно проектируются, чтобы гарантировать плавность игрового процесса.

5. Тестирование и доработка. После создания прототипа проводятся испытания с участием различных категорий участников. Такие проверки помогают оценить эффективность игровой системы в условиях, близких к реальным.

В ходе тестирования выявляются сложности: трудности в освоении правил, несбалансированность между игроками, ограниченное взаимодействие. Данные, полученные в ходе тестов, становятся основой для корректировки игровой системы.

6. Визуальное оформление. Последним этапом становится создание эстетически привлекательного дизайна. Разработаны визуальные компоненты, включая логотип, цветовую гамму, типографику и графические элементы, соответствующие тематике.

Эстетическая составляющая не только улучшает внешний вид, но и выполняет практическую роль: помогает игрокам быстрее ориентироваться в процессе, упрощает восприятие информации и повышает качество продукта.

Процесс создания настольной игры включает элементы проектно-ориентированной работы, объединяющей различные педагогические подходы. Проектная деятельность учит студентов воплощать идеи в реальные решения, развивая

навыки планирования, организации и реализации. Задачно-ориентированный подход ставит перед участниками сложные сценарии, требующие анализа и поиска инновационных решений.

Таким образом, завершение этапа дизайна завершило трансформацию идеи в готовый продукт, который может быть применён в образовательных и развлекательных целях.

Настольные игры представляют собой мощный инструмент в образовательной среде, способный повысить вовлечённость и мотивацию учащихся. Их разработка становится полноценным образовательным опытом, сочетающим теоретические знания с практическими навыками. Анализ показал, что игровые технологии, включая создание настольных игр, заслуживают большего внимания в образовательной практике. Особенно актуальны их применения в сферах дизайна, педагогики и подготовки специалистов в области цифровых технологий и медиа.

Список литературы

1. Роджерс С. Твой ход! Руководство по созданию настольных игр / С. Роджерс. – М.: Эксмо, 2025. – 496 с. – ISBN 978-5-04-209733-1.
2. Создание настольных игр: от идеи до реализации // SMM продвижение [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://smm-agentstvo.ru/blog/sozдание-nastolnyx-igr/> (дата обращения: 09.06.2025).
3. Аринич Ю. Польза настольных игр для психического здоровья / Ю. Аринич // Сайт психологов B17.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.b17.ru/article/board-games-for-mental-health/> (дата обращения: 09.06.2025).