

Кейс № 1 «Как Дмитрий карьеру начинал, или Игрушки как ловушки»

Введение

С активным развитием интернета современные дети все больше погружаются в виртуальный мир: разнообразие компьютерных игр настолько велико, что выбор неограничен. Однако пристрастие к таким забавам может крайне негативно сказаться на психологическом здоровье ребенка, особенно если его внимание всецело поглощено играми, которые содержат элементы жестокости. Что должны понимать и учитывать разработчики компьютерных игр.

Драфт кейса

Дмитрий родился в полной благополучной семье, проживающей в г. Тольятти. Мама Дмитрия работает на Тольяттинской бумажной фабрике инженером-технологом. Папа — механиком-сборщиком деталей на ООО «Авиастроение». У Дмитрия есть старший брат Игорь. Материальный достаток в семье имеется. С раннего детства Дмитрий отличался любознательностью, трудолюбием, всегда стремился начатое дело доводить до конца. Уже в начальной школе мальчик начал увлекаться играми в интернете. В школе учился хорошо, но мог быть и отличником, так как не был обделен способностями. Мальчику легко давались математика, информатика, физика.

С первых лет обучения в школе Дмитрий поддерживал хорошие отношения с одноклассниками, принимал участие в классных и школьных мероприятиях. Во внеурочное время общался с учащимися старших классов, мотивируя это тем, что ему неинтересны обсуждаемые сверстниками темы, отсутствием общих точек соприкосновения.

Старшеклассники увлекались компьютерными играми: сами играли и создавали вначале подобные, а затем и оригинальные для других. Неподдельный интерес со стороны младшего по возрасту Дмитрия, который мог предложить интересную идею, не вызывал у старшеклассников раздражения, а даже похвалой и уважением. Свободное от учебы время Дима уделял компьютерным играм: экшены, платформеры, стратегии, аркады, варгеймы, квесты, адвенчуры (приключения), симуляторы, гонки, настольные, спортивные, головоломки, виртуальные тир. Со временем начал и разработку своих игр.

С учителями в школе у Димы сложились взаимоуважительные отношения. Нередко на уроках математики, информатики, физики Дима предлагал иной способ решения того или иного задания, который бывал им продемонстрирован без высокомерия и превосходства над окружающими. Дмитрия раздражало наличие учебных дисциплин, которые, по его мнению, не являлись необходимыми в дальнейшем жизненном пути.

По окончании обучения в средней школе Дмитрий поступил в технический вуз. На третьем курсе решил устроиться на подработку в IT-компанию. Одним из условий приема на работу являлось наличие самостоятельно разработанной компьютерной игры. На собеседовании Дмитрий представил квест-игру «Приди на помощь другу», состоящую из нескольких уровней. Первый уровень представлял собой за-

дание: дойти до пункта А, преодолевая при этом различные препятствия. Второй уровень: разгадывание головоломки. В случае успешного прохождения уровней игрок получает ключ и доступ к виртуальному другу для оказания помощи. Игроку дается 3 попытки при прохождении каждого уровня, в случае неудачи игрок теряет жизнь.

Сюжет игры:

«Главный герой Егор вместе со своим другом Мишей попадают в будущее. Они узнают, что оказались в городе, который погружен в хаос.

Жители города рассказали ребятам, что человек, который создал этот город — Эндрю, после многих лет мирного, взаимоуважительного существования поставил себе цель его разрушить, не только на материальном уровне, но и моральном: разрушить человеческое мировоззрение, уничтожить человеческие ценности, угнетать человеческую жизнь.

Ребята приняли решение помочь жителям города. О непрошенных гостях и их планах стало известно Эндрю. Злодею не понравились новые гости и их решимость помешать его целям, и он похищает Мишу. Егор принимает решение вернуть своего друга, возвратиться домой, в прошлое, помочь новым знакомым. Ему следует отыскать поместье злобного правителя, нейтрализовать его пагубное влияние и помешать осуществлению разрушительных планов. Но не все так просто. На пути ему предстоит пройти множество испытаний, препятствий, подготовленных Эндрю».

Дмитрий рекомендовал представленную им игру детям школьного возраста, предоставив восторженные отзывы детей своих знакомых и окружающих.

Специалисты, изучив продукт, засомневались в том, что данная игра является безопасной и безобидной. При решении задач, преодолении испытаний, участники игры нередко ставились не всегда перед правильным выбором способа решения того или иного этапа игры. Все это связано с проблемами, с которыми сталкиваются современные дети, — отсутствие хороших наставников, образцов для подражания и героев, соблазн иметь нездоровые привычки, несоответствие ожиданий реальностям жизни, давление со стороны сверстников, родителей и общества и многое другое.

Дмитрию предложили устранить те элементы игры, которые представляли собой неоднозначное содержание в течение 5 дней. Дмитрию посоветовали убрать из игры события, когда Егор, преодолевая препятствия, вынужден был виртуально и без разбора устранять всех, кто встречается на его пути, не задумываясь, что данные люди не имеют никакого отношения к похищению Миши, друга Егора.

От внесенных поправок будет зависеть его дальнейшее трудоустройство.



ВОПРОСЫ, ЧТОБЫ ОБСУДИТЬ КЕЙС:

1. Какие этапы сюжетной линии привлекают современных школьников?
2. Почему мальчик из благополучной семьи выстраивает сюжетные линии компьютерных игр, основанные на жестокости?
3. Что должен учесть Дмитрий в первую очередь? Каковы его действия?
4. Каковы могут быть последствия, если этого не делать?
5. Какие критерии оценки у фирмы-работодателя при приеме на работу разработчиков компьютерных игр?
6. Какие правила компьютерной игры могут помочь в реальной жизни?