

Настільні екологічні ігри – що випадає у топ 50 за пошуком в Інтернеті? Звіт за результатами проведення аналізу кращих світових практик еко-ігор

Авторка аналізу:

Кравченко О., експертка ГО УЕК «Зелена Хвиля»

Редагування: Халаїм О.О., к.б.н.

Мета даної роботи - провести аналіз кращих світових практик настільних еко-ігор, систематизувати досвід використання в екологічній освіті з метою розробки власних настільних ігор для різних вікових категорій.

Завдання:

- встановити рівень дослідженості теми
- проаналізувати ринок найкращих ігрових практик з настільних еко-ігор в Україні та світі
- виявити розробників екологічних настільних ігор в Україні для подальшої співпраці

Досліджені нами наукові статті підтвердили, що використання навчальних ігор відноситься до найбільш ефективних методів в екологічній освіті, так як більшість з них розвивають логічне мислення і дозволяють прогнозувати і проектувати діяльність людини. Навчальні ігри дозволяють поринути в ту чи іншу екологічну проблему, відчути її і змодельовати варіанти вирішення, чого не дозволяє зробити звичайна лекція. Гра є підґрунтям мислення, де формуються розумові сили, конкретизуються знання, чіткі уявлення про цінність довкілля та його надзвичайну значущість для життя людини, а також розвивається екологічна свідомість дитини й виховується любов до природи рідного краю. Всі ці аспекти гарно розкриті в роботах, присвячених ігровому методу у навчанні (найбільш поширена тема) або настільним іграм в освіті (більш рідкісна тема). Вважаємо, це пов'язано з тим, що ринок настільних ігор в Україні в цілому слабо розвинений, хоча позитивною тенденцією є збільшення кількості компаній і окремих людей, які створюють унікальні продукти. Також, актуальність висвітлювання екологічних проблем тільки в останні роки піднялась на рівень більшого охоплення громадськості.

Аналіз ринку настільних екологічних ігор в Україні та світі був проведений за результатами роботи пошукової системи Google search (пошукові запити трьома мовами: українською, російською та англійською). Під час пошуку нами були використані різні лінгвістичні конструкції: «Настільні екологічні ігри» («Экологические настольные игры», «Ecologic board games»), «Настільні ігри про зміни клімату» («Настольные игры об изменении климата», «Board games about climate change»), «Настільні ігри з екологією», «Board games about water pollution», «Board games about air pollution». Таким чином було виявлено більше 50 ігор, що випадають на перших сторінках пошуку по цим запитам. У цілому жцей ринок за англійським запитом набагато більший за кількістю та ширший за екологічними тематиками. Ми проаналізували ці ігри за наступними параметрами:

- Країна походження
- Тематика ігор
- Вікові категорії
- Кількість гравців
- Тривалість гри

Варто відмітити, що на перших виданих при даному пошуку сайтах описова інформація по іграх не достатньо вичерпна навіть по зазначених вище категоріях. Саме тому ми не змогли

виокремити таку категорію, як жанр ігри. Всього декілька ігор знаходяться на сторінках своїх виробників, більшість – на сторінках продавців, інша меншість – на форумах. Але навіть на сайтах магазинів інформація по іграх теж не повна.

Під час пошуку інформації про настільні екологічні ігри ми додатково виявили біля 20 варіантів комп'ютерних та онлайн ігор з екологічної тематики; загалом можна стверджувати, що тенденція з розроблення екологічно – освітніх комп'ютерних ігор зростає.

КРАЇНА ПОХОДЖЕННЯ

Уважно придивляючись до українського ринку, можемо сказати, що настільних екологічних ігор, доступних за легким пошуком в інтернеті (за переходом по першому посиланню, за одним-двома кліками), вкрай мало. При пошуках по зазначених вище лінгвістичних конструкціях українською мовою часто випадають пропозиції по іграх, зроблених, на думку продавця, з екологічних матеріалів – дерева або пластику, при цьому, освітня складова з екологічного напрямку в них відсутня. Окрім ігор, що представляє ГО «УЕК «Зелена Хвиля» (варто зазначити, що вони випадають першими при пошуку), було виявлено всього 6 ігор. З них лише 2 в легкому доступі для покупки, 1 можна завантажити, ще 2 – це згадування про ці ігри у новинах, скоріш за все, ці ігри для «внутрішнього користування» організації, в даному випадку – Карпатського Біосферного заповідника ([посилання на новину](#)). Наш досвід показує, що таких випадків «внутрішнього користування» ігор, коли гра створюється (або адаптується) громадською організацією/закладом під свої потреби (наприклад, розповісти про тваринний або рослинний світ свого заповідника) і вони не випускають їх великим тиражем через брак коштів або потреби в цьому, може бути набагато більше. Також на українському ринку присутні перекладені ігри на екологічну тематику, представлені в спеціалізованих інтернет-магазинах з настільних ігор. Такі, де освітня складова не менше розважальної (на нашу суб'єктивну думку), склали 4 гри.

За російськомовним запитом виявлено більше ігор – 9 (Росія -8, Казахстан – 1), але майже всі з них випускаються певним тиражем на продаж і є більш доступними для споживача. З чого можна зробити висновок, що у Росії ринок настільних ігор жвавіший і відшукати інформацію про їх розробки набагато простіше, хоча часто чимало таких матеріалів є лише перекладом англійських джерел (як, наприклад, [«Екослед товару»](#)). І тут ми помітили, що є тенденція з розробкою ігор для «внутрішнього користування», відповідно, знайти її складніше. І, як правило, такі ігри вузькоспеціалізовані (наприклад, [«Будуще Байкала»](#)), тож такі ігри ми не розглядали і не вносили в базу даних (окрім ігор на українському ринку).

Додатково ми визначили, що на українському ринку настільних ігор для дітей дошкільного віку в якості елементів екологічних ігор часто пропонуються картки з тваринами та рослинами, але взаємодія між цими картками правилами гри не передбачається.

У порівнянні з українським або російськомовним, переважна кількість виявлених під час пошуку екологічних настільних ігор присутня на англійському ринку. Виокремити країну походження гри виявилось занадто складно, адже в описах на сайті ця інформація майже ніде не зазначена. З більшою впевненістю можемо сказати, що 9 ігор походженням з США, 1 з Німеччини, 1 з Бразилії. Загалом ми розглядали 38 англійських ігор. Виходячи з того, що в західних країнах набагато раніше почали турбуватися проблемами оточуючого середовища і діяти заради змін, тож проблеми, які висвітлюють ці ігри – набагато ширші.

ТЕМАТИКА ІГОР

Ми виокремили наступні тематики екологічних настільних ігор та наступний кількісний розподіл по ним:

- Тваринний світ – 11 ;
- Поводження з відходами (сортування, переробка) – 9 ;
- Сталий розвиток (циркулярна економіка) – 7;
- Зміни клімату (стихійні лиха) – 5 ;
- Збереження ресурсів – 5 ;
- Рослинний світ – 5 ;
- Інші екологічні проблеми – 3 ;
- Біорізноманіття – 2 ;
- Забруднення води – 1 ;
- Забруднення повітря – 1 ;
- Ерозія ґрунтів та вивільнення CO₂ - 1

Зауважимо, що деякі теми дуже тісно пов'язані одна з одною, і у грі можуть розглядатись декілька проблем (тематик), тож виокремлення за тематиками є суб'єктивним поглядом авторів.

ВІКОВІ КАТЕГОРІЇ

Розглядаючи рекомендації щодо віку гравців (вказані у 25 іграх), можна зробити висновки, що більшість ігор розрахована на дітей середнього шкільного віку, майже оминаючи перші два класи початкової школи.

- Від 4 років – 1 ;
- Від 5 років – 1 ;
- Від 6 років – 3 ;
- Від 8 років – 9 ;
- Від 10 років – 3 ;
- Від 12 років – 5 ;
- Від 14 років – 2 ;
- Від 15 років – 1 ;
- Для тих, хто вже має вищу освіту – 1.

Разом з віковим цензом зростає і складність ігор. Ігри, що йдуть для гравців від 12 років, здебільшого є стратегічними за своїм жанром. Переважна кількість ігор розрахована на кількість гравців від 2 до 4 або від 2 до 6. Лише дві гри пропанують кількість гравців більше 10 ([ClimateCrisis](#) від 3 до 18 та [Nexus](#) – від 10 гравців). Оскільки подібна кількість гравців (2-4 та 2-6) є переважною і в інших, не екологічних настільних іграх, можна припустити, що ці ігри не розраховані для використання в межах навчальної шкільної програми (адже школярів, навіть у закордонних школах, в класі більше, ніж шість).

ТРИВАЛІСТЬ ГРИ

Як і по всім іншим параметрам, не всі сайти, що презентують ігри, прописують тривалість гри. І, оскільки гра – процес творчий, то межі тривалості гри досить неконкретні. Ми розділили проаналізовані 18 ігор на дві групи за орієнтовною тривалістю гри:

- до 45хв (прицільно до тривалості уроку, адже нас опосередковано цікавить можливість застосування ігор на уроці) – 8 ігор;
- більше години – 10 ігор (з них одна – біля 3 годин).

Стратегічні за жанром ігри є більш тривалими за часом і це зрозуміло, адже вони характеризуються тим, що гравцеві для досягнення мети необхідно застосовувати стратегічне мислення, і воно протиставляється швидким діям і реакції.

Цікавий факт: лише на чотирьох іграх з 50 зазначено, що вони зроблені з екологічного матеріалу ([Endango](#)- гра зроблена з перероблених матеріалів та чорнило на основі сої. [BIOVIVA](#) - гра зроблена з перероблених матеріалів та рослинної фарби, а дерев'яні деталі гравця зроблені з букових дерев, що вирощуються за правилами сталого розвитку. [Wildcraft](#) – зроблена з еко-дружніх матеріалів. [Earthopoly](#) – гра виготовлена з природних матеріалів, що підлягають вторинній переробці, а чорнила - на основі сої). Вважаємо, що це важливо, адже гра має нести екологічну цінність не тільки своїм змістом, а й тим, як вона оформлена.

Загальні висновки та рекомендації:

1. Тема екологічних настільних ігор в українській освіті є відкритою як для подальших досліджень, так і для подальшої роботи з ширшого впровадження ігрового методу в формальну систему освіти, перекладу й адаптації існуючих закордонних ігор та розробки нових.
2. З огляду на те, що на україномовному та російськомовному ринку екологічні настільні ігри слабо висвітлені як продукт, більш інформативним методом ознайомлення з наявними іграми ми бачимо пряме контактування з організаціями та особами, що розробляють ігри для «внутришнього користування».
3. Рекомендуємо при розробці власних ігор звернути увагу на закордонний досвід, адже він значно багатший.
4. Окрім настільних екологічних ігор, є інші ігри з освітнім компонентом на екологічну тематику (ігри-руханки, дидактичні ігри, ігрові он-лайн платформи). Цей досить великий пласт ігрових методичних напрямків потребує додаткового дослідження.
5. З огляду на широке розповсюдження настільних екологічних ігор у західних країнах, ми приходимо до висновку, що цей освітній метод є ефективним завдяки своїй властивості, що влучно описав Раф Костер* неологізмом «edutainment» (education / навчання + entertainment / розваги). Навчання, що відбувається у «розважливому» форматі, є більш результативним.

** Раф Костер - гейм-дизайнер та автор книги "Теория веселья для игрового дизайна". Костер широко відомий як провідний дизайнер Ultima Online та креативний директор Star Wars Galaxies*

Аналіз підготовлено в рамках проекту «Через власний розвиток до позитивних еко-змін у суспільстві», що здійснюється за програмою «Ініціатива з розвитку екологічної політики й адвокації в Україні» (Environmental Policy and Advocacy Initiative for Ukraine (EPAIU) Міжнародного фонду «Відродження» за підтримки Швеції.