

# ИГРА БОГАТСТВА РАДИ

КОНСТАНТИН РЯПОЛОВ

В последнее время на глаза все чаще попадает реклама экономических игр — различных версий «Денежных потоков», «Крысиных бегов» и иже с ними. Игры — предмет легкомысленный, но ведь такие развлечения не только развлекают. Они обещают изменить

**Денежные забавы** ■ Обнажают наши проблемы и учат строить бизнес

сознание игрока, снабдить его такими навыками, которые позволят ему стать достаточно обеспеченным человеком. «Результатом этой игры для вас должна стать новая жизнь!», «После игры вы будете видеть возможности для извлечения прибыли повсюду и больше не будете терять времени в офисе или на заводе!» — реклам-

ные слоганы звучат соблазнительно, не правда ли? Добавим, что подобные игры можно не только купить для личного пользования (покупка может обойтись и в полторы сотни гривен, и в полторы тысячи — в зависимости от версии, комплектации и прочего), но и поиграть в них с профессиональным ведущим.

Сегодня в Украине более сотни игровых клубов и тренинговых центров предлагают такие игры и тренинги на их базе. Самая низкая цена, которую нужно заплатить за участие в игре, — 150 грн, «элитная» игра обойдется приблизительно в 3000. «Сегодня» решила присмотреться к экономическим играм поближе.



## «МОНОПОЛИЯ», «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК» И «КРЫСИНЫЕ БЕГА»

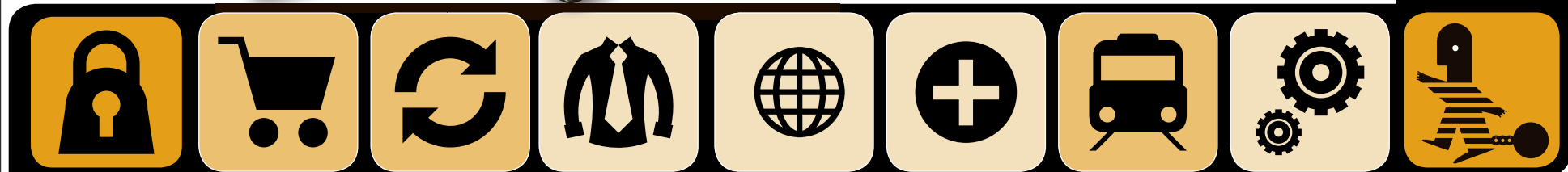
■ Все началось в разгар Великой депрессии 1930-х годов, когда семья безработного Чарльза Дэрроу пристрастилась коротать вечера за настольной игрой собственного изобретения. Члены семьи и их небогатые гости, бросая кубики и передвигаясь по расчерченному квадратами маршруту, приобретали активы, брали и отдавали кредиты, платили и получали деньги от других игроков, богатели и становились монополистами. В общем, уходили на время от неприглядной действительности. Наигравшись сам и насмотревшись на эмоции других игроков, Чарльз Дэрроу решил сделать на игре бизнес. В 1934 году он предложил компании «Паркер Бразерс» проект игры «Монополия». После отказа Чарльз сам при помощи друзей изготовил и продал 5000 копий игры. С игрой познакомилась

дочь главы «Паркер Бразерс», которая не преминула излить свои восторги папочке. В результате компания таки взялась за выпуск новинки, которая почти сразу же стала самой продаваемой игрой в США. А после завоевала и всемирное признание, породив неисчислимое множество версий.

Даже в тщательно оберегаемом от тлетворного влияния Запада СССР находились любители «Монополии». «Фирменный» комплект у нас днем с огнем было не сыскать — обходились самоделками. Уж очень соблазнительно было для пламенных комсомольцев хоть на минутку почувствовать себя презираемым кровопийцей-миллионером.

**ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК.** «Монополия» была чисто развлекательной игрой, хотя некоторые ее версии и пытались позиционировать как нечто обучающее началам финансовой грамотности. Все изменилось, когда в 1993 году появилась игра малоизвестного предпринимателя Роберта Кийосаки CashFlow 101 (перевод с англ. — «Денежный поток»). Несколько позже последовала и версия CashFlow 202. Свои игры Кийосаки рекламировал как могучее средство преобразования

мышления игрока, позволяющее ему и в жизни покинуть круг «крысиных бегов» (бесперспективной работы по найму, с трудом позволяющей сводить концы с концами) и перейти в «круг богатых». В основе игры лежала система управления денежными потоками и связанная с ней стратегия преуспевания. В следующем году появился его бестселлер «Богатый Папа, Бедный Папа», основанный на тех же идеях, за которым со скоростью пельменей на конвейере пошла продолжения (всего более 15 версий). Все это Роберт дополнил многочисленными турами по миру с лекциями и презентациями. Игры Кийосаки выходили в русскоязычных странах под названием «Денежный поток». Достаточно быстро появились и местные версии, по мнению их создателей, более соответствующие реальным экономическим условиям постсоветских стран. А в 2005 году появилась и сильно переработанная по сравнению с оригиналом украинская версия «Крысиные бега-1», которая была запатентована как совершенно самостоятельная игра.



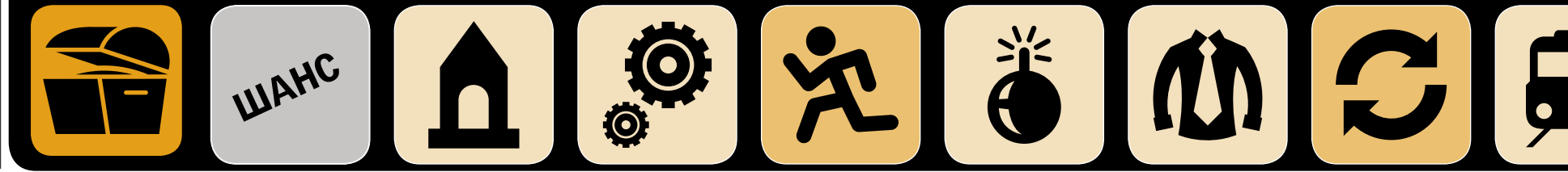
## ЗЕРКАЛО ДЛЯ ГЕРОЯ: ИГРЫ ОБНАЖАЮТ ВНУТРЕННИЕ ПРОБЛЕМЫ

■ Приносят ли такие экономические игры пользу? Да — как и почти любые другие, даже если речь в них идет не об активах и инвестициях, а о черепашках ниндзя. Как утверждает учредитель и директор консалтинговой компании «Живое дело», коуч первых лиц организаций Алла Заднепровская, легенда и правила игры не так уж и важны. Когда мы с вами попадаем в условия стресса (а настоящая игра — это всегда стресс), мы бессознательно ведем себя так же, как и в сложных жизненных ситуациях. «В игре, как

нигде, можно отследить используемые тобой стратегии, — говорит Заднепровская. — Очень наглядно можно обнаружить, как ты себя ведешь в ситуации выбора, давления внешней среды и ближнего круга». «Я смотрю на эту игру как на гигантское зеркало, которое показывает человеку, что происходит в его жизни, — рассказывает ведущий игр «Крысиные бега 1» Дмитрий Малюта. — Часто после игры люди говорят: «У меня такие же конфликты происходят и в реальности! Наконец-то я это осознал!»

**ПЕРЕВОРОТ СОЗНАНИЯ.** Для многих людей первый опыт становится настоящим потрясением. «После первой игры люди ночами не спят, все анализируют, по сто раз прокручивают в голове, — рассказывает куратор проектов тренингового центра Cash Flow Club Илона Шелудченко. — Я на следующий день не могла работать, настолько мощным был внутренний переворот». Для подобной диагностики не так важно, во что именно играют собравшиеся (лишь бы игра волекла и хоть отчасти отражала

реальные жизненные процессы). А вот что имеет первостепенное значение, так это ведущий. «Он создает ситуации, в которых человек вынужден проявляться», — утверждает бизнес-тренер, основатель тренингового центра Cash Flow Club Алексей Латенко. По словам Аллы Заднепровской, при плохом ведущем больших прорывов в понимании самого себя и своих проблем ждать не стоит. А игра дома, в кругу друзей, без хорошего ведущего, — это просто приятное времяпровождение.





ШАНС



ШАНС



## ИГРА КАК ТРЕНИНГ. ГЛАВНОЕ — НЕ ЗАЦИКЛИВАТЬСЯ

■ Кроме самодиагностики многие игры обеспечивают и возможность исправления ошибочных стереотипов, отработки полезных навыков. «Можно смоделировать, что будет, если я выберу другую стратегию, — объясняет Алла Заднепровская. — В безопасном пространстве можно попробовать какой-то новый сценарий. В жизни это сделать куда сложнее». Отработка конкретных полезных навыков — одна из целей «денежных» игр. «Ведущий смотрит, какие условия надо создать для игрока, чтобы это было максимально полезно для него. Это настоящий тренинг!», — говорит Алексей Латенко.

**ПСИХОЛОГИЯ.** По словам психолога и психотерапевта Елены Акуловой, подобные игры тренируют у человека способность держать в подсознании операции с большими суммами денег. «По-

тому что иногда, когда человек имеет способности, желания и талант, чтобы заработать те самые большие деньги, его сознание блокирует страх пользоваться этими средствами. И человек становится перед вопросом: я могу, я умею, я много чего знаю — но почему я беден? Если использовать такую игру как своеобразный симулятор для того, чтобы приучить свое сознание к операциям с большими деньгами, то можно получить вполне положительный результат», — считает Елена. В умении играть также важны способности общаться и контролировать свои эмоции.

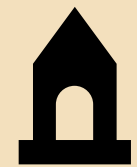
**ВЫХОД В РЕАЛЬНОСТЬ.** Важно не зацикливаться на самой игре, а немедленно реализовывать полученные благодаря ей знания в реальной жизни. «Если этого не делать, участие в игре будет бесполезным», — предупреждает Алла

Заднепровская. «После каждой игры человек должен начать применять свой опыт уже на следующий день, — дополняет Дмитрий Малюта. — Потом — следующая игра и следующая работа над собой». Частить с играми не стоит, надо обязательно брать перерыв между играми хотя бы в две-три недели для работы в реальном мире. Кстати, уход от реальности — одна из опасностей для увлеченного игрока. «Если я в игре уже уловил фишку, наработал какую-то стратегию, то я молодец, — объясняет Заднепровская. — А вот выйдя из игры я боюсь эту стратегию применить — не хватает силы, энер-

гии, смелости. Ведь не факт, что в жизни все будет гладко». У многих игроков усилия и достижения в настоящей жизни заменяются бесконечной чередой игр. «Когда-то, когда я стану асом в игре, когда в тысячный раз достигну своей мечты за игровым столом, до блеска отшлифую все полезные игровые навыки, тогда я и начну работать над созданием своего маленького реального бизнеса», — говорят себе они. В вечерах и выходных, проводимых за игрой, нет ничего страшного — просто не надо тестить себя иллюзиями, что это как-то решит жизненные проблемы.



ШАНС



## В ЧЕМ ОПАСНОСТЬ, ИЛИ ГЛАВНОЕ — НЕ ЗАИГРАТЬСЯ

**ИГРОМАНИЯ.** Серьезную угрозу может представлять ситуация, когда увлеченность игрой превращается в зависимость от нее. «Если для человека игра становится неким эмоциональным стимулятором, он получает от нее большой эмоциональный подъем, достаточно часто возвращается мыслями к этой игре, продумывает какие-то шаги, много раз вечером думает, как он снова пойдет и как он сыграет, то в этом случае мы можем говорить о своеобразной игровой зависимости, — предупреждает Елена Акулова. — Такая эмоциональная зависимость отрывает человека от реальной жизни — маловероятно, что она даст ему хорошие способности для того, чтобы потом их применять в бизнесе». Более того, вряд ли речь вообще может идти о каких-то новых бизнес-проектах и реальных финансовых успехах у столь увлеченного человека — не до того ему, не тем голова занята. Как заранее распознать опасность? «Критерий — эмоциональное состояние игрока. Любая зависимость дает настолько сильный эмоциональный подъем, который не сравнится ни с каким другим

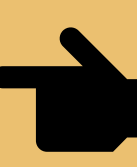
в реальности. И если этот подъем настолько сильный, что, лишаясь этой игры, вы чувствуете упадок сил, настроения — нужно бить тревогу», — говорит психолог. Проблема в том, что человеку, который стал зависим от игры, очень сложно признать это. Он приводит массу аргументов: говорит о том, насколько это полезно, о радужных перспективах, о том, что очень успешные люди продолжают играть в эту игру очень многие годы и никаких проблем у них нет.

**ИГРА — НЕ ЖИЗНЬ.** Еще одна опасность — попытка автоматически перенести некоторые чисто игровые модели в реальную жизнь. И чем ближе игра по своему антуражу, по используемым атрибутам к каким-то элементам жизни, или точнее, стереотипным о них представлениям, тем больше риск, что кто-то из игроков неадекватно воспримет какие-то приемы игры как работающие в реальности. Например, в некоторых поздних версиях «денежных потоков» присутствуют такие возможности, как уход от налогов, подкуп чиновников, договоренности с «крышей», некоторые некорректные

действия против конкурентов и прочая правда жизни. Человек, раз за разом успешно проводивший эти операции за игровым столом, может вообразить, что и в жизни это делается так же легко. Если он откроет свой маленький бизнес и с ходу попытается применить приобретенные в игре навыки, результат может оказаться весьма плачевным. Примерно как у ботаника, выигравшего очередной компьютерный турнир по рукопашному бою и решившего продемонстрировать свой класс дворовой шпане.

**«НЕ НАВРЕДИ».** Наконец, некоторые игровые стереотипы могут в корне противоречить основным принципам успешного бизнеса. Пример: мы позвонили предпринимателю, продающему некоторые версии «Денежных потоков», с

просьбой уделить нам 10 минут и подробнее рассказать об игре. Какую реакцию подобные просьбы вызывают у настоящего предпринимателя? Учитывая то, что после ответа мы могли стать потенциальными покупателями игрового комплекта или участником платной игры? Во-первых, настоящий предприниматель всегда ведет себя как хороший продавец, который рассматривает любой контакт как потенциальную возможность для продажи. Во-вторых, ни один настоящий предприниматель не откажется от того, чтобы помочь журналисту, собравшемуся писать о его продукте — это азбука бизнеса. Знаете, что нам ответил этот человек? Цитируем: «А вы мне заплатите? Я же потрачу свои 10 минут!». И потом полчаса объяснял, что именно этому учит его игра — во всем видеть мгновенную выгоду и не трагить без нее ни минуты своего времени. Если это действительно так, то на своих играх он «учит плохому» — отрицая все, что не обещает мгновенной и очевидной выгоды, однозначно обрезает и подавляющее большинство действительно интересных и перспективных возможностей.



ФИНИШ