

Создатель игры “Dixit” Жан Луи Рубира детский психолог в больнице в Пуатье (Франция). Игра была разработана в 2008 году и опубликована во французском издательстве игр “Libellud” Жан Луи Рубира работал вместе с иллюстратором Мари Кардуа, которая создала 84 карты с различными изображениями, не повторяющимися друг друга. «Больные дети должны стать более творческими и, таким образом, получать больше энергии», — сказал Рубира<sup>1</sup>. Игра была переведена на многие языки мира и получила многочисленные национальные и международные награды, в том числе Игру 2010 года и награду от журнала “Games” как лучшую новую игру для вечеринок 2010 года. С 2010 года Рубира также регулярно разрабатывает новые карты для игры Dixit, а также новые виды самой игры. Полный перечень игр на сегодня составляют:

2008: Диксит

2010: Фабула

2010: Диксит Одиссея

2012: Диксит: Квест

2012: Диксит: Путешествие

2013: Диксит: Происхождение

2014: Dixit: Day Dreams

2015: Dixit: Воспоминания

2016: Диксит: Откровения

На основе игры французского автора в России были выпущены «Воображариум», детский вариант<sup>2</sup>, а также «Имаджинариум» для более

взрослых компаний, создатели которого, Тимур Кадыров и Сергей Кузнецов, отнеслись к своей работе как к выгодному стартапу, а не к развивающей игре<sup>3</sup>. Игра чувства также была создана в больнице Пуатье в 2012 году психиатром Винсеном Бидо Catheline N. Harcèlement scolaire: l'éclairage des travaux sur l'empathie // Le Journal des psychologues. - 2017. - №. 8. - С. 63-68.

В игровой набор «Диксит» входит коробка, внутри которой изображено игровое поле с цифрами для подсчета голосов, а также игральные фишки в виде кроликов разных цветов (до 6 штук для каждого игрока), на слэнге настольщиков они называются кролемиплами<sup>4</sup>. Самым важным элементом игры являются 84 карты с различными изображениями, которые изначально создала Мари Кардуа.

Правила игры несложные и лежат в открытом доступе в Интернете. Каждому игроку раздаётся по шесть карт. Игроки ходят по очереди. Один из игроков объявляется Рассказчиком (загадывающим). Рассказчик выбирает одну карту, выкладывает перед собой карту картинкой вниз, описывает её любым доступным ему способом (произносит какое-нибудь слово или фразу, показывает жестом, мимикой, издаёт звук, который ассоциируется у него с этой картой). Исходная карта другим игрокам не показывается. Все остальные игроки ищут среди своих карт что-нибудь в наибольшей степени соответствующее описанию Рассказчика и тоже выкладывают картинкой вниз на стол. Затем все выложенные карты перемешиваются и раскладываются в ряд картинкой вверх. Задача игроков — угадать картинку, которую выложил Рассказчик. Делается это с помощью жетонов с номерами, каждый игрок выкладывает перед собой лицом вниз жетон с номером карты, которую, как ему кажется, выбрал ведущий игрок. Далее все жетоны одновременно вскрываются, подсчитываются заработанные игроками очки. Угадавший игрок двигает свою фишку-кролемипла вперёд. Игра заканчивается, когда колода карт кончается. Выигрывает игрок с наибольшим количеством очков.

Игра “Dixit” нашла свое отражения в работах многих исследователей в области изучения настольных игр и дизайна, а также в трудах по психологии. Первые относят “Dixit” к играм с «концепцией Таро»<sup>5</sup>, то есть главными предметами в игре являются красочные карты. “Dixit” от многих игр отличает серьезная символичность и вместе с тем сказочность и сюрреалистичность.<sup>6</sup> В игре задействуются воображение и творчество человека, его способность переводить идеи с одного языка на другой, а также интуиция.<sup>7</sup> Преимущество “Dixit” перед другими настольными играми в том, что она не ограничивает вас использованием только фразы, но если вы играете группой, то истории в карточках можно считать с помощью стихов или только с использованием звуков, или с помощью жестов, или со всем этим вместе.<sup>8</sup>

В работах по психологии отмечаются следующие характеристики “Dixit”: польза игры для развития воображения и словарного запаса<sup>9</sup>, возможность применения других индивидуальных правил игры в сложной социальной ситуации,<sup>10</sup> когда от игры требуется рекреационная функция, а использование игры для несложных психологических экспериментов.<sup>11</sup>

Австрийский психиатр Маркус Кракснер, составил свое описание этого продукта в блоге, посвященном трудотерапии - “handlungs:plan”<sup>12</sup>. М. Кракснер закончил обучение в 2010 году в Академии производственной терапевтической службы провинции Каринтия (Австрия). В течение нескольких лет он работал в психиатрической клинике, а с 2015 года работает преподавателем в Университете прикладных наук Каринтии.

М. Кракснер прекрасно описывает ощущения человека, вникающего в ход игры. Сначала игра смущает, заставляя принять вызов, но в первом же раунде увлекает. М. Кракснер рассказывает также о положительном опыте использования “Dixit” в

психиатрической группе, независимо от текущего уровня работы участвующих пациентов. В каждом случае два члена группы формируют команду и совместно используют набор карт, таким образом

высокий уровень активности может быть обеспечен даже при серьезных различиях в производительности. Тем не менее, следует отметить, что нарушение зрения и плохое освещение могут существенно повлиять на игровой процесс. После преодоления препятствий объяснения, слушания и понимания (что обычно случается после первого раунда игры), всегда есть мотивированные, очень активные группы, в которых много говорят и смеются — с длительным эффектом, часто все еще после дня или двух игры обсуждается.

Таким образом становится понятно, в чем состоит положительный эффект игры. Несмотря на наличие игрового поля игра происходит не на столе, а между людьми. Игра завязана на взаимодействии вербального и изобразительного, означаемого и означающего.

Игра не в картах и на поле, а взаимодействие, процесс. На англоязычной коробке “A picture is worth a thousand words!”<sup>13</sup> Название – это заимствование во французском латинского языка, переводится как «Он сказал».

Нет реальных жизненных ситуаций, образность. Абстракций нет, предметность. 15 из 84 карт без использования синего. 32 изображают людей, 20 животных, 13 животных и людей, 29 карт образы. Ближе всего к сюрреализму.

1. „Dixit“ ist Spiel des Jahres 2010 [Электронный ресурс] : новостной портал // FOCUS Online 1996-2019. - 28.06.2010. Режим доступа: [https://www.focus.de/panorama/welt/freizeit-und132dixitund147-ist-spiel-des-jahres-2010\\_aid\\_524374.html](https://www.focus.de/panorama/welt/freizeit-und132dixitund147-ist-spiel-des-jahres-2010_aid_524374.html). Описание основано на версии, датир.: 07.04.2019.
2. Настольная игра Воображариум [Электронный ресурс] : интернет-магазин // «Игротайм». Режим доступа: <https://www.igrotime.ru/voobrazharium.html>. Описание основано на версии, датир.: 07.04.2019.
3. Черкудинова Д. «Имаджинариум»: Как продавать настольную игру тысячами тиражами // The Village. Новости Москвы, Санкт-Петербурга. — 09.04.2013. Режим доступа: <https://www.the-village.ru/village/business/sdelal/149553-imadzhinarium>.
4. Я ненавижу лексикон настольщиков! [Электронный ресурс] : блог // 27.06.2017 Режим доступа: <https://nastolgame.ru/articles/58-ya-nenavizhu-leksikon-nastolschikov.html>. Описание основано на версии, датир.: 07.04.2019.
5. Sullivan A. Eladhari M. P., Cook M. Tarot-based narrative generation // Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games. - ACM, 2018. - P. 54.
6. Barraux A. L. La parole des adolescents, sa résonance et son effet de contenance des éprouvés // Le Journal des psychologues. - 2018. - №. 9. - P. 30-33.
7. Pereira L. C. S. Design lúdico: percurso meditativo como forma de trabalhar as

- funções executivas para público juvenil com tdah. - Fortaleza, 2018. - P. 43.
8. 8 Azevedo V. Possibilidade de utilização de boardgame em sala de aula para desenvolvimento criativo e interpretativo do estudante // IV SINALGE. IV Simpósio Nacional de Linguagens e Gêneros Textuais. - 2017. - Vol. 1. - P. 1-11.
  9. 9 Novikova V. Beskrovnaya L. Smart edutainment as a way of enhancing student's motivation (on the example of board games) // Smart Education and Smart e-Learning. - Springer, Cham, 2015. - P. 69-79.
  10. 10 Mousnier E. Knaff L., Es-Salmi A. Les cartes Dixit comme support aux représentations métaphoriques: un média d'intervention systémique sous mandat // Thérapie familiale. - 2016. - T. 37. - №. 4. - P. 363-386.
  11. 11 Reulier J. Œuvrer en neurodidactique de la production d'écrits // Éducation et socialisation. Les Cahiers du CERFEE. - 2018. - №. 49. - P. 1-10.
  12. 12 Kraxner M. Dixit - (karten)spielerische Interaktion und Kommunikation im ergotherapeutischen Gruppensetting [Электронный ресурс] : блог // Handlungsplan Ergotherapie im Web. - 13.07.2012. Режим доступа: <http://www.handlungsplan.net/dixit-karten-spielerische-interaktion-und-kommunikation-im-ergotherapeutischen-gruppensetting/>. Описание основано на версии, датир.: 07.04.2019.
  13. 13 Dixit is a game that raises eyebrows every time I mention it in mixed company. "Who wants to play Dixit?" "Carl, do we need to have that talk again?" [Электронный ресурс] : блог // Nerd Armada. A collection of doodles and bits of useless stuff from C.H. Greenblatt. - 02.10.2018. Режим доступа: <http://chgreenblatt.tumblr.com/post/178676181530/dixit-is-a-game-that-raises-eyebrows-every-time-i>. Описание основано на версии, датир.: 07.04.2019.
-