СПИСОК ПОЛЕЗНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Вербах К., Хантер Д.* Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.

   Полезна тем, кто хочет добавить игровые элементы в рабочие процессы: даёт понятный набор инструментов геймификации и помогает не путать её с полноценной деловой игрой.

2. *Диксит А., Нейлбафф Б.* Теория игр. Искусство стратегического мышления в бизнесе и жизни. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

   Доступно объяснит, как участники выстраивают стратегии и почему приходят к тем или иным решениям.

3. *Донских А.* Корпоративные деловые игры. Методика разработки и проведения. — СПб.: Речь, 2011.

   Даст бизнес-тренеру и внутреннему T&D-специалисту готовые методические приёмы для запуска игр внутри компании и их встраивания в корпоративное обучение.

4. *Колесников Е.* Serious game: деловая игра — инструмент развития бизнеса. — М.: Человек слова, 2019.

   Поможет HR-специалисту и руководителю увидеть деловую предпосылку игр: как обосновать их ценность перед бизнесом и позиционировать игру как инструмент развития, а не развлечение.

5. *Макгонигал Дж.* Реальность сломана. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.

   Расширит взгляд читателя на то, почему игры так сильно захватывают людей и как использовать эту энергию в обучении и развитии.

6. *Нейман Дж. фон, Моргенштерн О.* Теория игр и экономическое поведение. — М.: Наука, 1970.

   Полезно для читателя, который хочет разобраться в основах стратегического анализа. Может стать основой для математической подготовки аудитории и разобраться с подходами теории игр.

7. *Пинк Д.* Драйв. Что на самом деле нас мотивирует. — М.: Альпина Паблишер, 2013.

   Даст руководителю, тренеру и HR ясную картину внутренней мотивации — знание, которое напрямую помогает удерживать вовлечённость людей, в том числе на базе игр.

8. *Платов В. Я.* Деловые игры: разработка, организация, проведение. — М.: Профиздат, 1991.

   Даёт методологу и игропрактику системный «скелет» процесса разработки игры — как выстроить полный цикл от замысла игры до её проведения.

9. *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. Человек играющий. — СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011 (и др. изд.).

   Поможет любому, кто всерьёз работает с играми, понять природу игрового поведения человека и его проявления в культуре.

10. *Чоу Ю-Кай.* Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников — к работе. — М.: Бомбора (Эксмо), 2021.

    HR- и L&D-специалисту даёт рабочую модель мотивации на основе геймификации, которую можно сразу применять для повышения вовлечённости сотрудников и клиентов.

11. *Шелл Дж.* Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все. — М.: Альпина Паблишер, 2019.

    Научит читателя смотреть на игру глазами дизайнера: работать с механиками, вовлечением и балансом. Развивает навык проектирования собственных игр.

12. *Fullerton T.* Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. — CRC Press. (на англ. языке).

Покажет разработчику, как собирать прототип и тестировать игру, чтобы находить и чинить слабые места до запуска. Практикум по итеративной доработке решений.