**Elektroniczne gry symulacyjne**

**Wciągają i uzależniają. Są stratą czasu, albo wspaniałym sposobem na spędzanie wolnych chwil. Jak więc to możliwe, że gry coraz częściej znajdują zastosowanie w środowisku pracy? Okazuje się, że granie nie zawsze musi kończyć się tylko na rozrywce.**

W wypełnionym technologią XXI wieku niewielu ludzi może powiedzieć, że w całym swoim życiu nigdy nie zagrało w żadną grę komputerową. Natknąć możemy się na nie wszędzie: od klasycznych rozgrywek instalowanych z płyty, poprzez konsole, proste aplikacje w przeglądarkach, na portalach społecznościowych, smartfonach... Gracze coraz częściej stawiają jednak na rozbudowaną fabułę, a przede wszystkim – możliwość kreowania jej za pomocą indywidualnych wyborów. Osobiście odpowiadając za bieg historii, są na niej mocniej skoncentrowani, a efekty i osiąganie wyznaczonych celów przynoszą im większą satysfakcję. Właśnie te cechy gier opartych na decyzjach sprawiają, że symulacje cieszą się coraz większą popularnością.

Zastosowanie tego rozwiązania w biznesie niewątpliwie ma potencjał. Mocną stroną gier symulacyjnych jest ich uniwersalność. Producenci wychodzą naprzeciw potrzebom rynku, wypuszczając produkty skierowane zarówno do pracodawców, jak i szeregowych pracowników. Każdy może sprawdzić, jak radzi sobie z wykorzystaniem umiejętności miękkich w wirtualnej rzeczywistości, która potrafi do złudzenia przypominać prawdziwe środowisko pracy. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii, animowane postacie coraz bardziej przypominają „prawdziwych” ludzi, a kreacja otoczenia sprawia, że w trakcie rozgrywki możemy poczuć się, jakbyśmy faktycznie uczestniczyli w spotkaniu biznesowym, albo negocjowali kontrakt w naszym biurze.

*Nasze gry bazują na realnych sytuacjach problemowych. Chodzi o to, żeby pracownik miał szansę przećwiczyć się w typowych sytuacjach z jego pracy. Użytkownik wciela się w bohatera, eksploruje świat, wchodzi w interakcję z postaciami, a przede wszystkim podejmuje decyzje i odczuwa ich konsekwencje. Gry są oparte na realnych sytuacjach problemowych, a każda decyzja użytkownika wywołuje reakcję świata symulacji. Po zakończeniu rozgrywki generuje się automatyczny raport pokazujący błędy użytkownika. Wierzymy, że taki system pozwoli kursantom lepiej przygotować się do stawiania czoła podobnym sytuacjom w prawdziwym życiu i da im unikalną szansę rozwoju osobistego* - wyjaśnia **Paweł Rut**, twórca startupu [**skillgen.eu.**](http://skillgen.eu/pl/), oferującego szeroką gamę gier symulacyjnych dla firm, fundacji i organizacji publicznych.

Największym zainteresowaniem cieszą się programy związane z kontaktowaniem klientów w celach sprzedażowych, ale oferta elektronicznych gier symulacyjnych jest bardzo szeroka. Z poziomu pracodawcy możemy nauczyć się, jak poprawnie komunikować trudne decyzje, wydawać skomplikowane polecenia, a nawet przetestować optymalny sposób nagradzania pracowników. Tymczasem pracownicy lub kandydaci na dane stanowisko, zależnie od typu wybranego produktu, otrzymują możliwość sprawdzenia swojej biegłości w komunikacji międzyludzkiej, umawianiu spotkań, asertywnej odmowie i wielu innych. Na szczególną uwagę zasługują gry odtwarzające warunki nerwowych, czy wręcz kryzysowych sytuacji. Ciężko jest wykreować takie okoliczności bez rzeczywistego angażowania się w konflikt. Uczestnicząc w elektronicznej sytuacji, gracz ma pewność, że nauka na błędach nie pociągnie za sobą negatywnych konsekwencji i w żaden sposób nie wpłynie na jego realne relacje ze współpracownikami.

A jak wygląda stosowanie gry symulacyjnej z perspektywy przeciętnego użytkownika? Pierwsze ukłucie stresu pojawia się już przy ekranie ładowania. Możliwość otrzymania reakcji zwrotnej na podejmowane decyzje stanowi swojego rodzaju wyzwanie i w naturalny sposób wywołuje nadzieję, że gracz bezbłędnie przejdzie przez cały tok rozgrywki. Okazuje się jednak, że nie jest to takie proste, gdyż różnice między idealnym a przeciętnym wyborem bywają bardzo subtelne. Tym większa jest radość, gdy końcowy komunikat poinformuje nas, że oto wreszcie osiągnęliśmy stuprocentowy sukces.

Chyba największą zaletą elektronicznej symulacji jest fakt, że nie kończy się ona na jednorazowym rozegraniu scenariusza. Na ostateczny wynik wpływa próba składająca się z kilku podejść, dzięki czemu osoba mająca pierwszy raz do czynienia z tego typu narzędziem nie zostanie oceniona niżej tylko dlatego, że nie jest obeznana z programem. Znaczenie ma także czas przejścia przez scenariusz. Przeciętnie wynosi on od około trzydziestu do czterdziestu minut. Oznacza to, że nie trzeba poświęcać całego dnia na testy, a wyważona czasowo rozgrywka nie wywoła zmęczenia po spędzeniu paru godzin przed monitorem. Bardzo cennym elementem są także rady generowane przez program po podjęciu decyzji. To właśnie dzięki wskazówkom od ekspertów gra stanowi nie tylko narzędzie do sprawdzenia swoich umiejętności, ale też szansę rozwoju. Wyniki generowane w postaci raportu pozwolą na zachowanie efektów i późniejsze przeanalizowanie swojej drogi od pierwszego, aż do ostatniego podejścia.

Czy elektroniczne gry symulacyjne mogą być przyszłością systemów szkoleniowych w dużych firmach? Jak najbardziej. To nie tylko sposób na szybkie sprawdzenie zdolności z zakresu komunikacji czy sprzedaży, ale też wyjątkowe doświadczenie w kontakcie z nowoczesną technologią i mocny punkt w ofercie pracodawcy wyróżniającego się innowacyjnym podejściem do zarządzania kadrami. Bez wątpienia warto sprawdzić się w takiej symulacji – choćby po to, by zachwycić się postępem, jaki dokonał się w dziedzinie szkoleń na przestrzeni zaledwie kilku lat.

