

Павлов А.А.
(Москва)

Информационные технологии на кадровой службе

Создание экономической системы нового типа, преодолевающей недостатки прежней и обеспечивающей рост эффективности хозяйствования, — довольно сложный процесс. Сложность обусловлена не только грандиозностью задач по реформированию существующей экономической системы, но и необходимостью одновременного преодоления кризисных явлений, обострившихся вследствие вступления общества в современную экономику.

Успешная модернизация страны и переход на инновационный путь развития безусловно требует привлечения высококвалифицированных кадров (элиты), поэтому разработка новых способов выявления и оценки личных и деловых качеств специалиста является актуальным направлением исследований. В предлагаемой работе рассматривается один из подходов к оценке кадров посредством информационных технологий.

Что можно сделать, для того, чтобы получить, сведения о характере одного, отдельно взятого индивидуума? Можно пригласить его на собеседование, заставить выполнить тест с множеством вопросов и вариантов ответов, участвовать в ролевых играх... Все это даст весьма приблизительные результаты. На собеседовании человек будет нервничать, на вопросы теста может ответить не на чистоту и т. д.

Возможно, гораздо интереснее было бы смоделировать определенные условия, и посмотреть, как человек сможет действовать в них. Современные информационные технологии позволяют сделать и это, однако, можно ли определить, является ли тестируемый, например, хорошим управленцем, если в смоделированных условиях он проведет 1 – 2 часа? Наверное можно, однако гораздо интереснее было бы посмотреть, как он будет себя вести в долгосрочной

перспективе – например в течении месяца или даже года... Но, невозможно усадить человека за тестирование на целый год, только для того, чтобы затем решить, подходит он для работы на определенной должности или нет.

Между тем, выход из этой ситуации есть. Ведь существует огромное количество уже готовых, и давно функционирующих моделей общества, в которые люди погружаются совершенно добровольно и делают это довольно часто и в течение продолжительного времени – многопользовательские онлайн-игры. Популярность этого вида досуга постоянно возрастает - некоторые аналитики заявляют, что разработчики зарабатывают больше денег на онлайн-играх, нежели на однопользовательских. Например, аналитическая компания Strategy Analytics опубликовала доклад «Онлайн-игры: глобальный прогноз рынка». Strategy Analytics предполагает, что выручка от онлайн-игр к 2011 году вырастет до \$11,5 млрд., с ежегодным коэффициентом роста, равным 25,2%. Это существенно, и если сравнивать онлайн-игры с игровой индустрией в целом, то выручка от многопользовательских онлайн-игр займёт 11% всего рынка, то есть практически удвоится.

По данным компании comScore¹ количество людей, играющих в онлайн-игры, достигло 217 млн. человек во всём мире. Надо отметить, что это составляет 28% от общего числа интернет-пользователей.

Что же это такое? По версии СМИ - "наркотик". По мнению интернет-общественности - просто одно из многочисленных хобби. Очень часто приходится слышать, что многопользовательские игры - это альтернативная реальность, в которую люди уходят "с головой", скрываясь от своих проблем и неудач в реальной жизни. Правда, надо заметить, что это справедливо, скорее, для *однопользовательских* игр. Именно игры, в которых человек взаимодействует только с компьютерными персонажами, позволяют ему вести себя как угодно. Да и устроены они, в последнее время, таким образом, чтобы

¹http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2007/07/Worldwide_Online_Gaming_Grows

потребитель обязательно достиг финала, даже если он совсем не желает работать головой. И совсем другое дело - MMORPG.

Многопользовательская ролевая онлайн-игра (англ. massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) — жанр онлайн-ролевых игр (ORPG), в которой большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире. И если человек, например, груб или вспыльчив, то в онлайн-играх эти недостатки будут ему так же мешать жить и двигаться к успеху, как и в реальном мире. Верно и обратное. Я посвятил два года изучению одного из популярных ММО-проектов, и взгляд изнутри показывает, что наиболее успешные игроки редко оказываются неудачниками. Напротив, это люди, состоявшиеся и в реальной жизни, которые добиваются успеха в виртуальном мире благодаря своим положительным качествам и умениям.

Если внимательно взглянуть на сообщество игроков любой многопользовательской игры, то оно будет очень похоже на общество реальное.

Такое сообщество легко разделить на различные социальные группы, взять хотя бы самое простое – на управляющих и управляемых. А еще из общей массы игроков можно выделить элиту.

Существование такой элиты, подтверждается тем, что многие амбициозные люди, приходя в тот или иной ММО-проект ставят себе цель этой элитой стать. Однако получается это далеко не у всех. Одного желания здесь мало. *Требуется набор вполне определенных качеств. Качеств таких же, которые потребуются человеку для достижения сходной цели и в реальной жизни.*

Для начала давайте посмотрим, кто играет в подобные игры? Для того чтобы ответить на этот вопрос, я опросил 45 человек, играющих в одну из популярных многопользовательских игр. Из них лишь 9 оказались представительницами прекрасного пола. Исчезающе мало школьников (1), немного студентов (8), как и безработных (3). Основная масса игроков -

работающие люди 22 - 28 лет. Самому старшему участнику исследования оказалось 53 года, самому младшему 16 лет. 17 из опрошенных состоят в браке, 5 представители иностранных государств. Среди опрошенных оказались люди различных профессий - работники сферы IT, страховые агенты, преподаватели, работники силовых ведомств, служащие и менеджеры среднего звена, охранники, продавцы и т. п. Подобные исследования проводились не раз и в разных масштабах. Основной вывод, который можно сделать, проанализировав их результаты - *каждая отдельно взятая MMORPG это сообщество людей, сильно отличающихся друг от друга не только по возрасту, но и по уровню образования, профессии, социальному статусу. И каждый из них имеет отражение своего реального "Я" в виртуальном мире.*

Второй вопрос - как эти люди взаимодействуют друг с другом в подобных играх?

Есть три основных типа взаимодействия. Кратковременный, обусловленный тем, что для выполнения некоторых игровых заданий недостаточно одного игрока. Для их выполнения игроки объединяются в *группы*, называемые также *рейдами*. Группы или рейды создаются из необходимого для выполнения задания количества игроков, исключительно для его выполнения.

Помимо этого в игре существуют *содружества игроков*, называемые также *гильдиями*. Это уже долговременные образования, которые могут существовать месяцы, и даже годы. Создаются они для социализации, быстрого нахождения партнеров для групп и рейдов и, зачастую, обмена средствами производства и ремеслами, а также другими игровыми предметами и ресурсами.

Третий тип взаимодействия – это *ремесло* (то есть, производство различных игровых материальных ценностей) и, как следствие, *торговля*.

Исходя из этих трех типов взаимодействия, можно выделить и три типа игровой элиты: это люди, обладающие властью, богатые или достигших определенных вершин игрового мастерства.

С точки зрения изучения людей, обладающих властью, особенный интерес представляют гильдии. Во-первых, вернувшись к проведенному исследованию, отметим, что 44 из 45 опрошенных ответили, что на настоящий момент они состоят в той или иной гильдии.

Во-вторых, гильдия – это группа людей с довольно сложным социальным устройством. Большая гильдия, как правило, очень похожа на коммерческую организацию. В ней обязательно есть «правлящая верхушка» - человек, исполняющий роль лидера. Не редко - один или даже несколько его заместителей, казначей, рейд-лидер (военачальник), "завхоз", рекрутер (кадровик) с несколькими помощниками. И, разумеется, некоторое количество обычных участников.

Быть главой преуспевающей гильдии – по игровым меркам – более чем просто престижно. А создать свою гильдию может любой желающий. И едва ли не каждый игрок, имеющий определенные амбиции, пробовал это сделать. Однако если взять для примера проект «Властелин Колец Онлайн», постоянно на сервере действует не более 15 - 20 относительно устоявшихся содружеств. Из них лишь 7 - 8 существуют более года (притом, что в вечерние часы не редка ситуация, когда в сети находится несколько тысяч игроков). Главы этих гильдий – те люди, которых любой играющий на сервере, не задумываясь, отнесет к элите. Почему? Исходя из изложенного выше, несложно сделать вывод, что человек или люди, сумевшие создать успешное содружество, должны обладать определенными качествами. Бытует мнение, что главами содружеств чаще становятся те, у кого много времени - школьники, студенты, безработные. Однако опыт показывает, что такие содружества редко бывают преуспевающими. Лидеры мощных содружеств, напротив, как правило, люди успешные и в реальной жизни - коммуникабельные, имеющие карьеру, семью и т. п. *Умеющие управлять*. Неудачники, лентяи редко могут добиться чего-либо на этом поприще.

Это подтверждается и огромным количеством гильдий-однодневок, главам которых только и хватает сил и умения на то, чтобы собрать несколько человек, а затем во всеуслышание объявить «я – глава гильдии!». И тем, что иногда такие гильдии продолжают существовать благодаря тому, что, несмотря на слабого лидера, в них есть человек (или люди), обладающие достаточным потенциалом для управления этой гильдией. И игровая общественность к элите, как правило, причисляет именно их, а не того человека, который пусть и номинально, но является главой содружества.

Второй вид игровой элиты – это люди богатые (конечно, речь идет об игровом мире). А скорейший путь стать обладателем завидного капитала – это ремесло и торговля. Торгуют все. Однако результаты некоторым позволяют наскрести денег на починку разбитого щита, а кто-то может «сходу» позволить себе купить десятка три лошадей.

Несмотря на то, что экономическая модель большинства игр довольно проста, здесь есть люди, которые сколачивают целые состояния только на покупке и перепродаже игровых ресурсов. Они устанавливают контроль над теми или иными сегментами рынка, демпингуют, диктуют цены и свои условия, создают ремесленные и торговые предприятия и альянсы, у которых, кстати, тоже есть свои руководители. Что же говорить про такие проекты, где экономика реализована более детально? Например, в «EVE Online» перед торговцами возникнут проблемы транспортировки и хранения товаров, их охраны, а тут уже не обойтись без логистики! Кстати, именно в таких играх подобный тип элиты бывает представлен особенно ярко. Один из таких людей в ходе частной беседы сообщил мне, что является руководителем строительной фирмы.

Есть еще и третий вид элиты - элита «боевая». То есть люди, которые лучше всего освоили сам игровой процесс. На первый взгляд кажется, что с точки зрения поставленного вопроса, это наименее интересная группа. Ведь

здесь может отличиться кто угодно – не надо быть семи пядей во лбу, чтобы споро работать компьютерной мышкой. А достаточно ли этого, для того, чтобы стать элитным игроком? На мой взгляд – это не достаточно. Исследование таких игроков показало, что они всегда активны, постоянно находящиеся в движении, постоянно пробуют сделать что-то новое, привлекая к этому как игроков из своего содружества, так и любых других. Они постоянно что-то изучают, читают, перенимают опыт от других и все время рвутся вперед. Если посмотреть где они в тут или иную минуту - то они постоянно в рейде или группе, причем зачастую – в качестве лидера. Играть так может далеко не каждый. Многие не умеют руководить, а руководить нередко приходится незнакомыми людьми. Другие боятся ответственности. Третьи – не успевают ориентироваться в условиях быстро меняющейся ситуации. То есть, не обладая определенным набором качеств, человек не сможет войти в круг элитных игроков и этим, с первого взгляда простым путем.

Состоит ли человек в гильдии и какое положение там занимает, какому виду деятельности отдает предпочтение, достиг ли успехов, и самое главное, причисляет ли его к элите игровая общественность? Ответив на эти вопросы и внимательно взглянув на элиту игровую, можно довольно-таки легко выделить людей, обладающих достаточным потенциалом, для того, чтобы стать элитой в реальном мире.

Описанное выше исследование представляет возможность выявления и рекрутирования элитных специалистов.

Список литературы:

1. И.В. Кондратович Элитология: общие проблемы и современность. - М. 2009. 270 с.
2. <http://www.strategyanalytics.com>
3. <http://www.comscore.com>