

Игропрактика

Сила простых решений

Алексей «Коровка» Яцына

16 декабря 2021

GAMITY

Алексей «Коровка» Яцына

Президент Союза «Гильдия игропрактиков»

Руководитель кафедры Игропрактика Академии социальных технологий

Игропрактик: разработчик прикладных игр 20+ лет. Через игры прошло боле 20 000 человек

Мастер сюжетно-ролевых игр 20+ лет. Лучшая игра ХИ2004, Великая степь 2009, награда за вклад в РИ

Идеолог IX конференции игропрактики Work, Play & Create 2018

Автор идеи Курса игропрактики КИМ 2015-2020

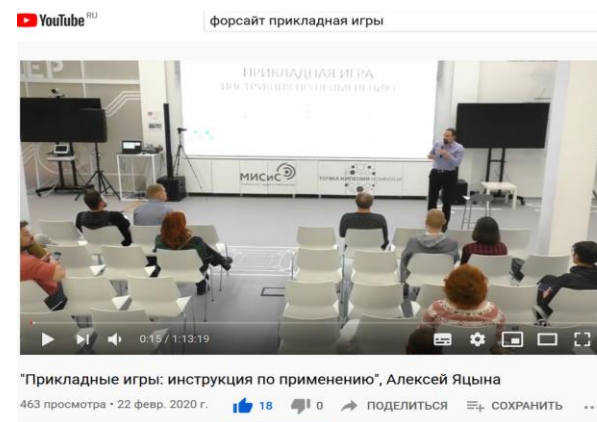
Преподаватель Кура игропрактики ВШЭ (2018)

Лидер сообщества Игропрактиков и модераторов

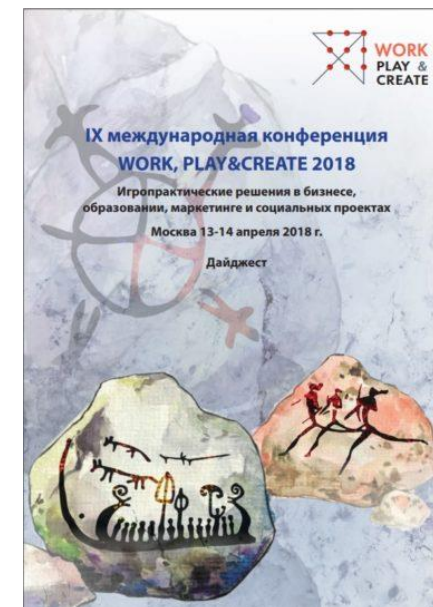
Соавтор «Справочник игропрактика»



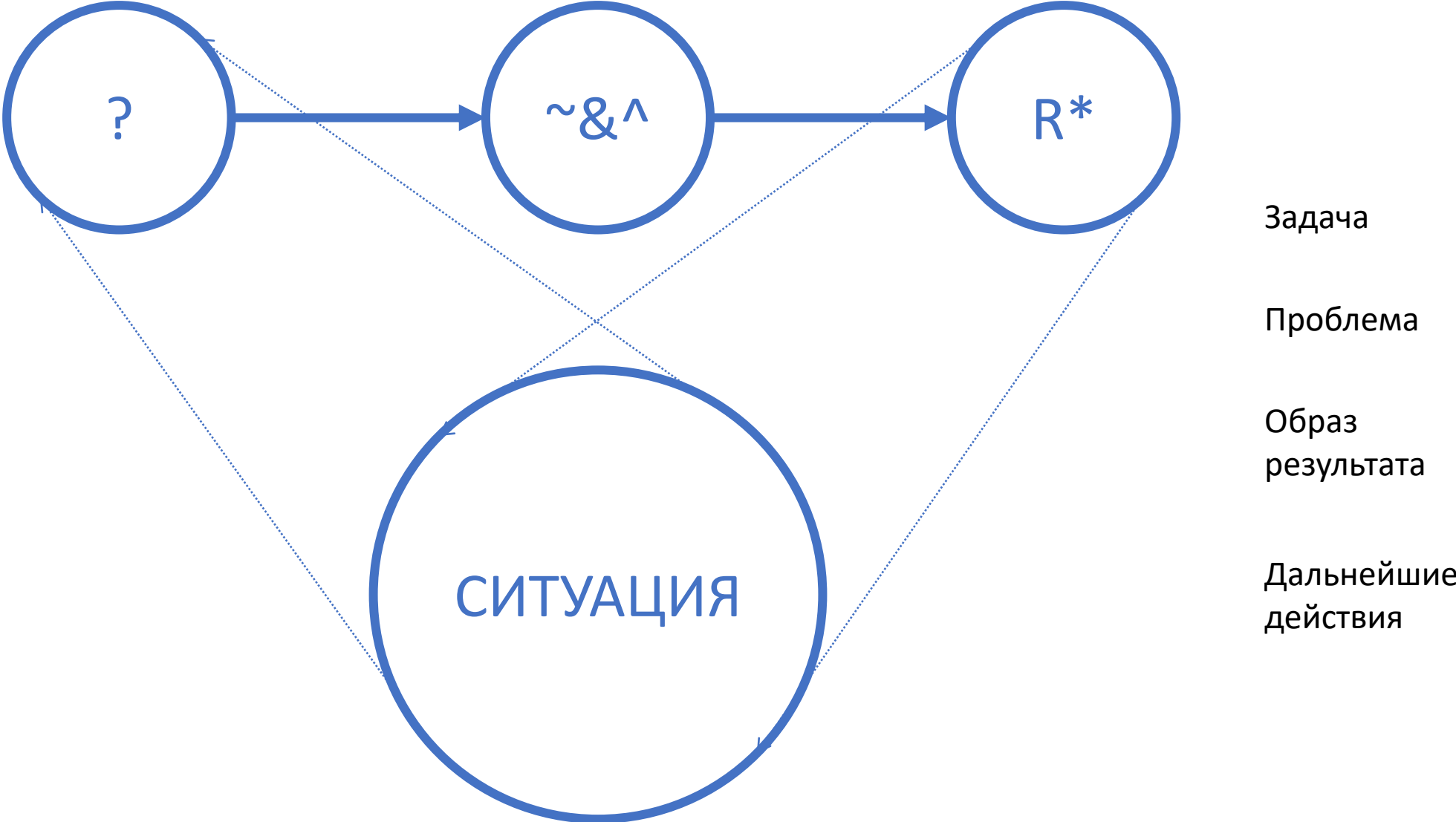
https://ridero.ru/books/spravochnik_igropraktika/



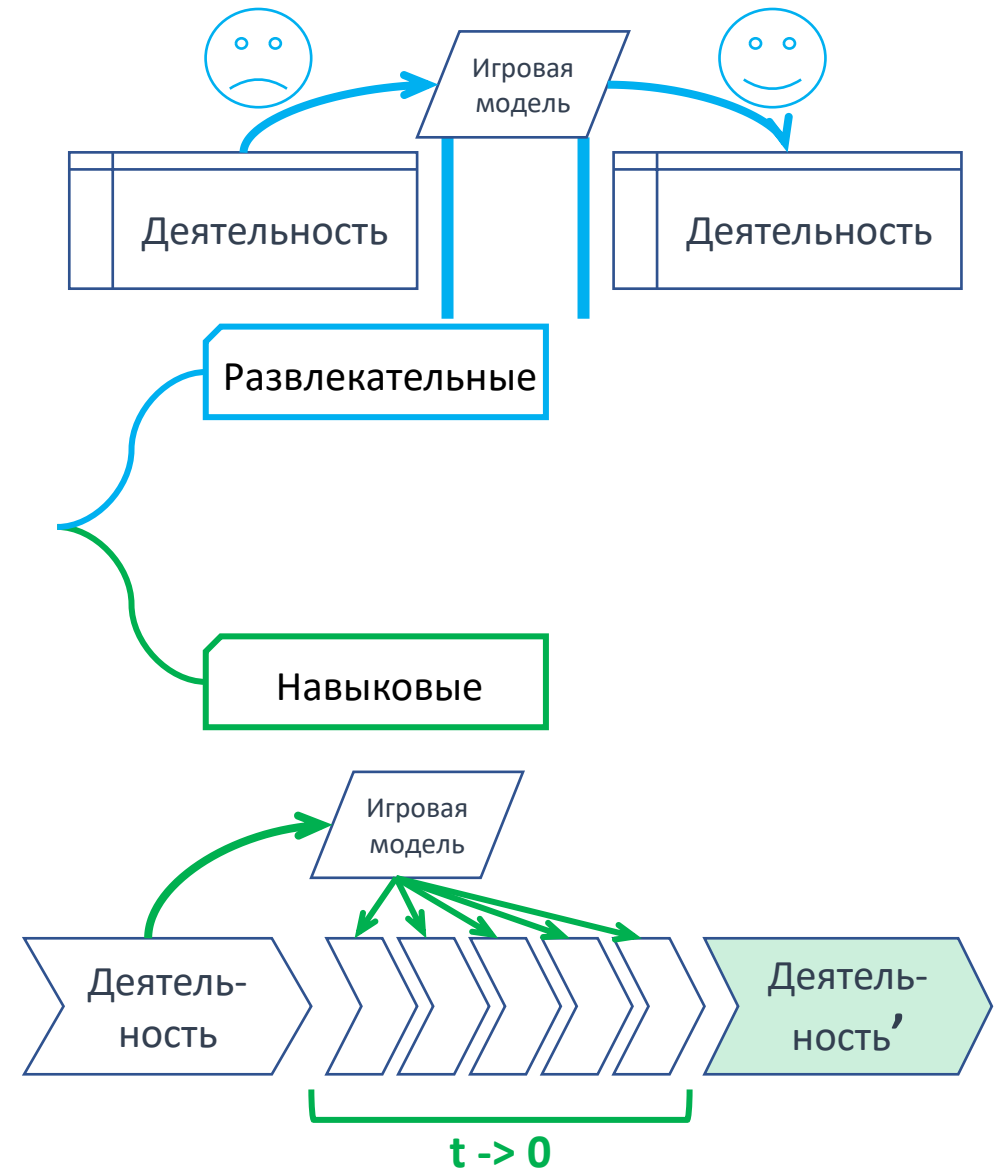
<https://youtu.be/gLWFnX7KnGA>



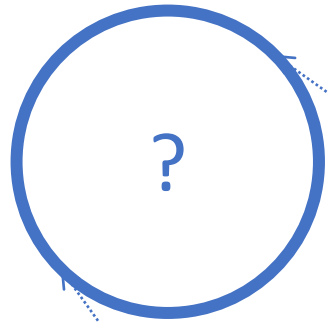
Игропрактика – принципиальная схема применения игры



Игропрактика – основные решаемые задачи



Игропрактика – реконструкция деятельности



Что это за деятельность?
В чем её суть?
Каков её результат?
В чем его смысл?

Какие позиции в деятельности есть?
Каковы их задачи и интересы?
Каковы их ограничения?

Как описывается проблема?
Точно ли именно это проблема?
Как проблема выглядит изнутри?
Как проблема идентифицируется снаружи?

Что на самом деле делают люди?
Что реально происходит?
На что это похоже?

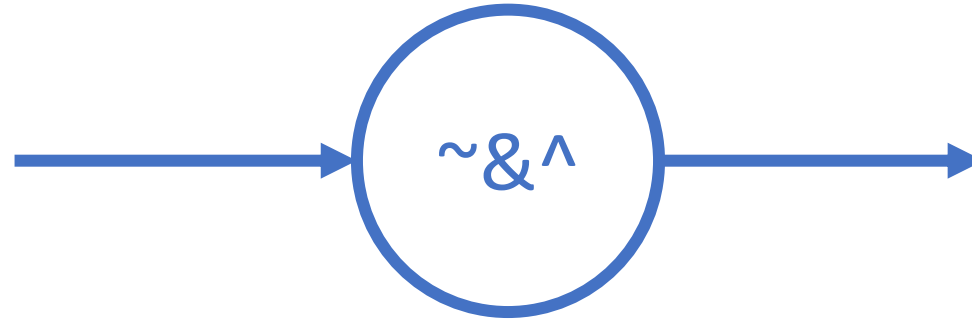
Цель и
результат

Роли

Ограничения

Процесс

Игропрактика – необходимые элементы



Образ



Метафора переводящая игроков в пространство игры

Соответствует той **проблеме**, которую необходимо решить

Сюжет



Описание мира игры, ролей и возможностей для участников

Соответствует ключевым **позициям**, имеющимся в деятельности

Сценарий



Последовательность действий участников игры для достижения результата

Соответствует **результату**, который необходимо достигнут

Модель



Имитации, которые составляют суть игрового процесса

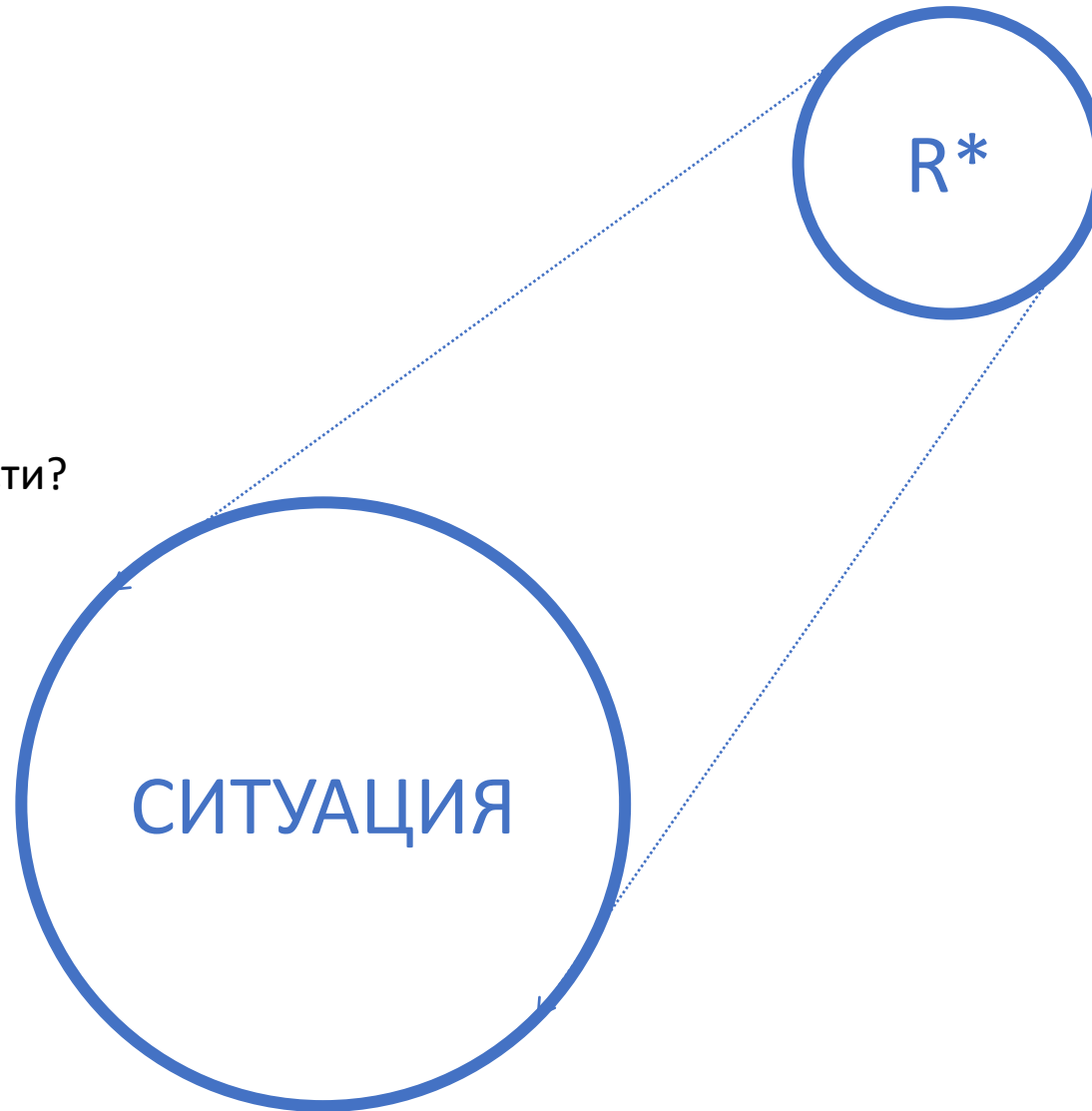
Соответствует ключевому **процессу** и создает **ограничения** игрового процесса

Игропрактика – разбор и переосмысление

Что участники делали в игре?
Что происходило в игре?
В чем была суть действий?

Что на самом деле происходило?
Как это происходит в реальной деятельности?

Как теперь можно описать проблему?
Как можно описать решение?
Что необходимо поменять?
Как надо поменяться?



Задача

Процесс

Ограничения

Дальнейшие
действия

Игропрактика – делаем простую машинку, многостороннего, многоразового применения

Ведущий игровой процесс должен быть

- Простым
- Абстрактным
- Масштабируемым

Отвлекающий фактор должен быть

- Легким в исполнении
- Веселым
- Времяёмким

Главный элемент игры должен быть

- Возможно малым
- Дробным
- Посильным в исполнении

Антураж игры должен быть

- Понятным
- Простым в усвоении
- Масштабируемым и восполнимым

Коммуникация должна быть

- Заявлена
- Регламентирована
- Содержать ограничения

Ограничения должны быть

- Варьируемыми
- Обходимыми
- Не обременительными физически

Игропрактика – что НЕ надо делать

Пытаться воспроизвести деятельность как она есть – сосредоточьтесь на решаемой проблеме

Вводить в игру больше одной модели – распакуйте в чем именно суть деятельности, которую вы анализируете

Озабочиваться точным соответствием описания деятельности – выделите главный, узнаваемый компонент

Брать за основу «известный» сеттинг – лучше подберите метафору для деятельности или несколько метафор

Делать длинные такты – лучше иметь вариативность из коротких, понятных тактов

Вводить в игру больше 3-4 элементов – лучше позволяйте строить произвольные комбинации из них

Игропрактика – наши и не только наши примеры

Поле связности (Д.Коричин и ко)

- Проблема - координация распределенной группы лиц
- Процесс - сбор производственной командой из двух человек карточек с поля по строго установленным правилам
- Масштабируемость: от 20 до 60 человек в группе. Дробность: 2. Число групп в параллель не ограничено
- Варианты: программа туризма РК, составление ИОТ, планирование продаж, координация пары Участник-Эксперт WS и др.

Тендерный комитет (Д.Коричин и ко)

- Проблема - согласование интересов
- Процесс – составление конкурентной заявки, соответствующих требованиям
- Масштабируемость: от 20 до 200 человек в группе. Дробность: 1.
- Варианты: работа с грантами, работа с федеральными целевыми программами, работа с большой проблемой

«Курица» (кайдзен институт, КИЦ)

- Проблема - синхронизация и повышение производительности процесса
- Процесс – сбор одинаковых оригами группой лиц по заданной последовательности
- Масштабируемость: от 20 до 100 человек в группе. Дробность: 1
- Варианты: отладка любого процесса