

У меня есть результаты 3-х подходов к теме  
карта Игропрактики  
Из разных оснований

Я вам предлагаю 4-е основание, самое  
банальное, но наверное поэтому и оставшееся  
без внимания 😊

Мне кажется, что нам лучше сначала надо  
самим сделать свой заход в этот вопрос, а уже  
потом посмотреть – а что сделали другие

off-line

МНОГО

Короткая вводная

В парах тройках  
описывают форматы –  
распределяют по оси  
координат

АКТИВНОСТЬ

без активности

Формат игры

описываем в 3-х координатах

X: on-line / off-line

Y: активность / без  
активности

Z: один / много

ОДИН

on-line



## В мини-группах:

### Формат игры

X: on-line / off-line

Y: активность / без активности

Z: один / много

Целевая Аудитория и что они получают

Что получает  
заказчик от  
какого типа  
игр?

Что получает  
игрок от  
какого типа  
игр?

1 карточка = 1 формат игры  
название + координатное  
описание.  
ЦА и её выгоды

off-line

МНОГО

Ищем связи

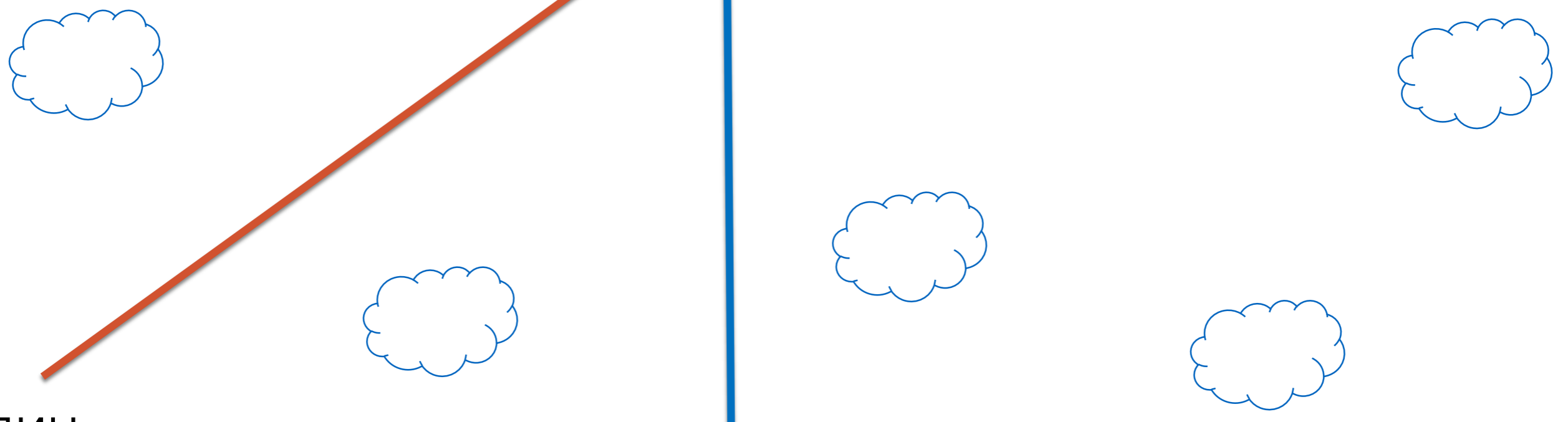
Рядом с командным флип-чартом с результатами работы группы остается один презентатор, остальные участники ходят меж флип-чартов, смотрят чужие наработки, могут писать на стикерах комментарии и клеить прямо на флип.

активность

без активности

один

on-line



После работы над нашей картой

Смотрим результат предыдущих подходов

Что общего, а что нового?

# Технологичность / воспрое зводимость игр

Презентация-доклад

Мастер-Зилант 2016

# Как делали

- ✓ Накидали десяток растяжек для того, чтобы понять, что такое технологичность, воспроизводимость и отторжимость
- ✓ Определили технологичность как способность воспроизвести игру – правила, схему, процесс, продукт, результат и прочие элементы
- ✓ Ввели пиктограммы для быстрого понимания
- ✓ Поняли, что надо добавлять и думать про другие варианты...

... и вы можете думать и предлагать свои после оценки наших результатов

# Что получилось (1)

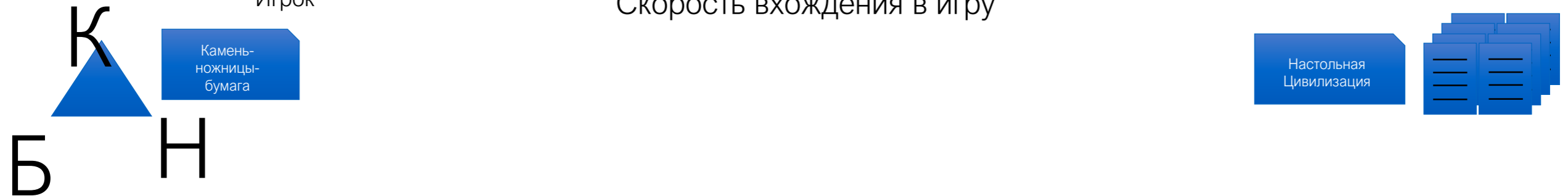
Кто держит границы игры



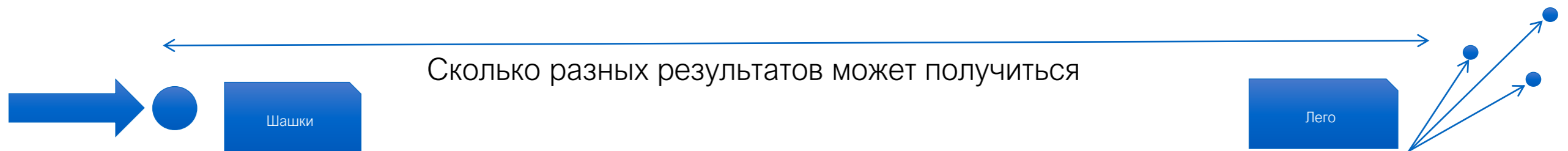
Мастер игры

Игрок

Скорость вхождения в игру



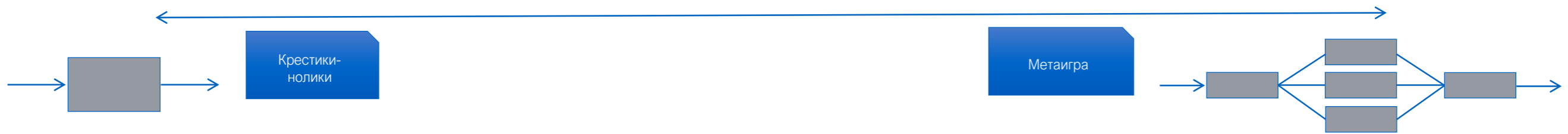
Сколько разных результатов может получиться



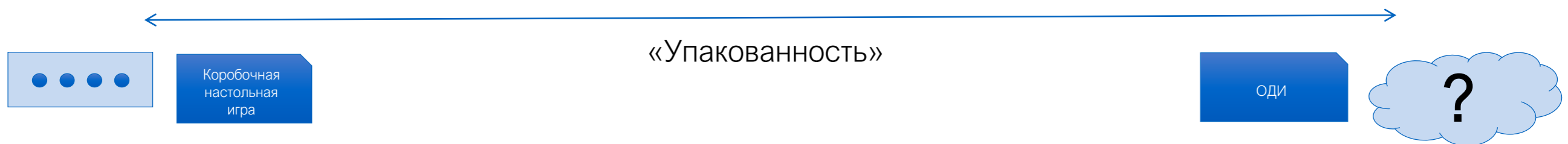


# Что получилось (2)

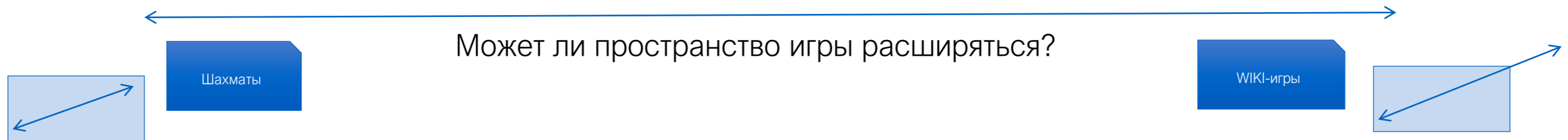
Сколько разных блоков игры внутри одной игры бывает



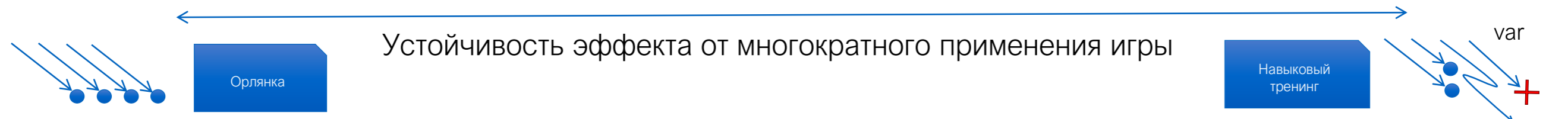
«Упакованность»



Может ли пространство игры расширяться?



Устойчивость эффекта от многократного применения игры



# Карта методов игропрактики

Проблемный подход

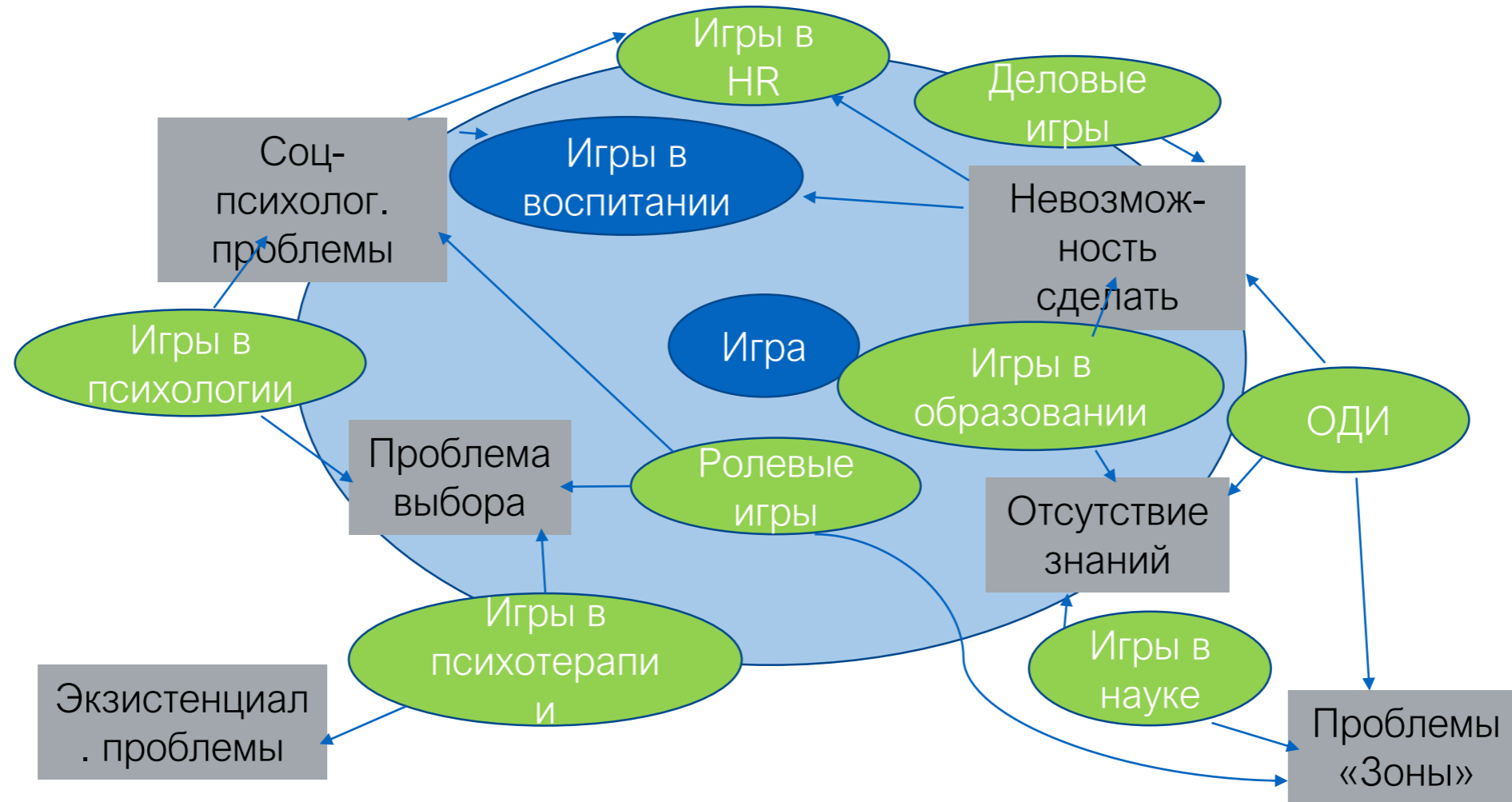
# Проблемы в различных языках

- Социально-психологическая проблема
- Невозможность что-либо сделать
- Экзистенциальные проблемы
- Проблемы «зоны» (непознаваемого)
- Отсутствие знаний
- Проблема выбора
- Не-проблема

# Проблемные области по отношению к игре



# Игры, связанные с разными проблемными областями





# Карта методов игропрактики



Группа «Формы игры»



# Делим игру по формам

- А форма идет от содержания
- Взяли два разных содержания: по содержанию игровой активности и по теме игры

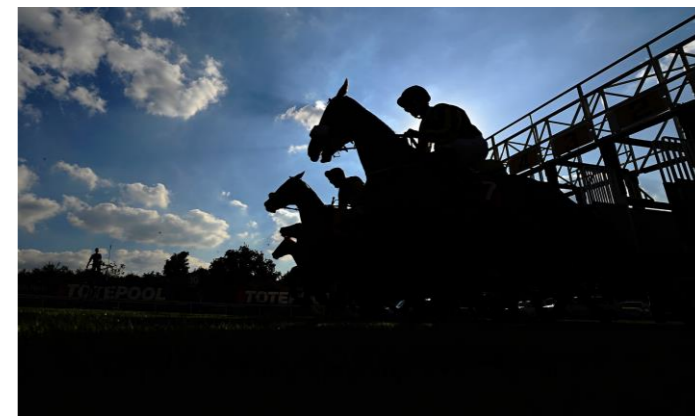


# Игровая АКТИВНОСТЬ

Игра на ставку. Ставка -  
заигровой интерес.

Игра на вызов. Вызов -  
обращение к самообразу игрока.

Игра на приращение смысла.  
Новый взгляд на события и  
метафору игры.





# Тема игры

Игра про деятельность. Труд,  
производство в широком смысле.



Игра про общественный институт.  
Как самоорганизуется общество.



Игра про образ жизни. Личное,  
обыденное, сокровенное.



# Получилась вот такая штука

**Игра про  
деятельность**

**Игра про  
общественные  
институты**

**Игра про образ  
жизни**

**Игра на ставку**

**Игра на вызов**

**Игра на  
приращение  
смыслов**

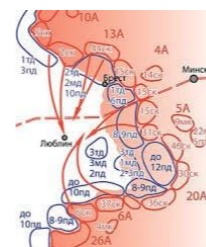
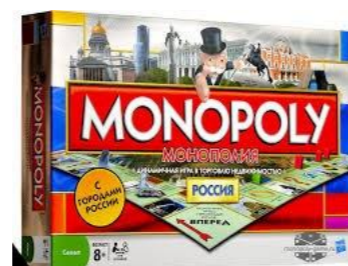
# Карта с примерами игр

Игра про  
деятельность

Игра про  
общественные  
институты

Игра про образ  
жизни

Игра на ставку



Командно-штабные игры



Игра на вызов



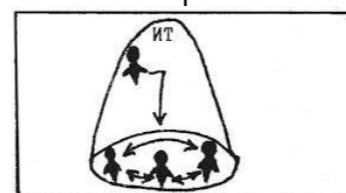
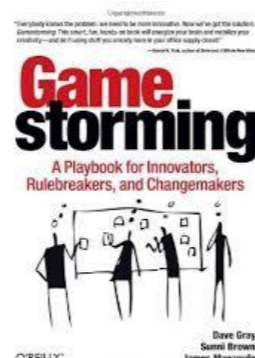
Деловые, ситуационные игры



Ролевые игры



Игра на  
приращение  
смыслов



Оргдеятельностные  
игры

Методология  
Rapid Foresight



Дочки-матери



# Мелкие картинки? Тогда СКУЧНЫЙ ТЕКСТ

	<b>Игра про деятельность</b>	<b>Игра про общественные институты</b>	<b>Игра про образ жизни</b>
<b>Игра на ставку</b>	Монополия Менеджмент	Командно- штабные игры Шахматы	Покер Спортивные игры
<b>Игра на вызов</b>	Деловые игры Ситуационные игры	Сюжетно-ролевые игры	Мафия
<b>Игра на приращение смыслов</b>	ОДИ Геймшторминг	ОДИ Форсайт Микроскоп	Дочки-матери Тамболия



# Вот такая получилась карта



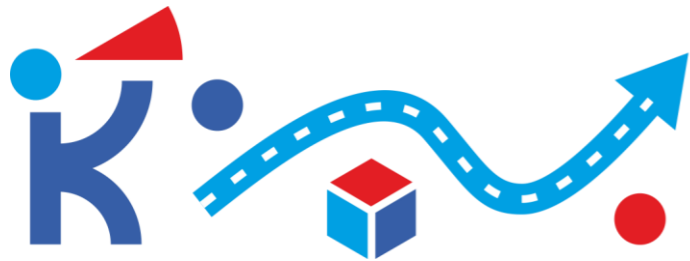
Сделали мы её на конвенте «Мастер-Зилант 2016» с группой единомышленников. Обсудить бы? [zabirov@gametools.pro](mailto:zabirov@gametools.pro)



# Приглашаю продолжить работу над Картой Игропрактики

СТАСОВА Елена  
+7(965)336-90-05  
Stasova.ea@gmail.com  
Куратор

[Клуба Игропрактиков&Модераторов](#)



**КЛУБ  
ИГРОПРАКТИКОВ  
И МОДЕРАТОРОВ**



**КОНСТРУКТОРЫ  
СООБЩЕСТВ  
ПРАКТИКИ**

**ЖИВЫЕ ИГРЫ**



**КАЗАНСКИЙ  
ИГРОПРАКТИЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР**