

Что есть игра?

Что такое игра?

### **Раздатка - нарезанное определение игры?**

**Игра** - пространство взаимодействия и выбора, заданное условностями и ограничениями, которые

игроки принимают сознательно, ответственно и С УДОВОЛЬСТВИЕМ.

Игра - пространство взаимодействия и выбора, которого придерживаются:

- Сознательно - игроки в курсе, что они играют.
- Ответственно - играют в игру не для того, чтобы “сломать” её.
- С удовольствием - понимая, что это другая реальность, и получая удовольствие от нового окружения.

Игра подразумевает собой отстраненность от реальности, “другую” реальность, если хотите.

В игре обязательно существуют правила

*Примеры игр? Провокационный вопрос: Жизнь - это игра?*

4 вида деятельности при движении игры с 0

**Игропрактика** - комплекс интерактивных форматов, подходов и методик, направленный на

достижение конкретных **практических** целей.

Игропрактика - создает формы взаимодействия (домино).

**Геймдизайн** - проектировка и создание игрового пространства (правила, сеттинг)

**Игротехника** - внедрение интерактивных игровых форм в групповое взаимодействие с целью решения той или иной задачи.

Игротехник - внедряет формы взаимодействия для решения задачи.

**Игропедагогика** - формат обучения детей, построенный на сочетании игропрактики и педагогического дизайна и применяемый в школах и клубах.

Также есть упрощенная модель - **геймификация**. Это повышение вовлеченности пользователей с помощью использования игровых механик в НЕИГРОВОМ контексте. Геймификация подразумевает собой добавление элементов игры в какую-либо деятельность, не превращая при этом деятельность в игру.

Этим опасна, например, геймификация в образовании и педагогике - у учеников может произойти отторжение от процесса обучения.

Кем я могу быть, участвуя в игре?

1. Игропрактик - тот, кто в какой-то деятельности использует игры.
2. Гейм-дизайнер - разработчик игр. Ему без разницы на педагогическую составляющую. Он может эти игры и не проводить.
3. Игротехник - модератор игровой деятельности. Создает атмосферу и представление у игроков о том, что мы делаем в игре и **зачем?**
4. Игропедагог - проводит игры на уроках, реализует преподавательскую функцию через игровой процесс.

**Ца-ка-ши**

1. Раздать карточки с ролями (игропрактик, геймдизайнер, игротехник, игропедагог).
2. Участники пишут на карточке по одному требованию от игры в соответствии с ролью
3. Объединяем участников в группы, чтобы в каждой оказалось как минимум 4 человека с разными ролями
4. Внутри группы создается игра, опираясь на требования в карточках каждого участника этой группы
5. Презентация разработок и выбор наилучшей путем голосования

Ценность игр для образования - в новых логических конструкциях и их сочетаниях при исследовании мира возможностей, открытие и испытание которых приносит удовольствие и дает понимание моделируемых процессов в природе и обществе.

Вспомните пример с коровой, орлом и травой. Чтобы составлять и проводить игры, надо развивать в себе способность видеть вещи именно с точки зрения холистического подхода. То есть, видеть функциональные зависимости между объектами (корова - трава). Здесь срабатывает видение командной работы и взаимопомощи как процессов.

Процентное соотношение людей (холистический подход - аналитический подход):

Китай:	80 - 20
США:	30 - 70
Россия:	60 - 40

Классификация игр

По форме:

- Настольная
  - Классические настольные - Монополия, карты, шашки, шахматы, лото, домино, нарды
  - ККИ - коллекционные карточные игры - имадженариум, по гарри поттеру- [https://en.wikipedia.org/wiki/Collectible\\_card\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Collectible_card_game)  
[https://www.cardplace.ru/information/info\\_about\\_tcg/](https://www.cardplace.ru/information/info_about_tcg/)
  - Варгеймы
- Компьютерная
  - MMOs
  - Видеоигры
  - Мета-игры
- Ролевая
  - Настольно-ролевые
  - Ролевые игры живого действия
- Игра живого действия (футбол)
  - Подвижные неролевые игры (спорт, например)
  - Квесты (поиск предметов)
  - Иммерсионные игры (augmented reality games)

**Игра: участники по очереди называют игру и её форму, повторять форму игры предыдущего участника нельзя. На обдумывание 3 сек. Кто не уложился либо повторился, выбывает.**

По результату применения игры: (с точки зрения игропрактика)

- Проектные
  - Реальная деятельность ->  
        Модель реальной деятельности ->  
                Игровая модель ->  
                        Игровая деятельность

*Пример: Монополия, Сражения*
- Мотивационные (ученики что-то не любят делать)  
Деятельность (с негативным отношением к ней) ->  
                        Игровая модель ->  
                                Деятельность (с позитивным отношением к ней)
- Рефлексивно-аналитические  
Игровая модель  
        ^v  
Модель деятельности  
        ^v  
Деятельность >>> Деятельность?

- **Навыковые**
  - Нет навыка >>> (Несколько итераций игровой модели) >>>  
Появился навык

**Игра:**

- 1. Делим участников на 3-4 команды**
- 2. Определяем деятельность, относительно которой будет создаваться игра**
- 3. Каждой команде даем результат применения игры и даем задание разработать игру с этим результатом по данной теме**

### 3. Игровые механики

Что такое механика в игре?

<b>Механика</b>	<b>Описание</b>	<b>Пример игры</b>
Достижение	По достижении результата - выигрыш (баллы, уровни и т.д.)	Карточная игра 1000, Баскетбольная "33"
Механика "Назначенной встречи"	Необходимо произвести определенное действие в определенное время	Тамагочи
Цепь событий	Выполнение действия дает возможность выполнять следующее	Квесты
Совместное исследование	Объединение усилий для достижения цели	Манчкин, в осаде
Случайное событие	Игра выдает случайное событие, меняющее состояние игры	Кости
Обратный отсчет	Введение обратного отсчета для стимулирования игроков	Что? Где? Когда?
Сдерживающие факторы	Штрафы, санкции. Чем сильнее игрок, тем сложнее задания	The Elder Scrolls
Бесконечная игра	Игра не имеет логического временного лимита	The Sims
Награда по расписанию	Периодически дается вознаграждение	Монополия (при прохождении круга вознаграждении)
Мета	Составляющая игры, заключенная в голове игрока (тактика, поведение, стратегия)	Покер: Core - карты, игроки, банк Meta - тактика, блеф, ставки
Модификаторы	вещи, одежда повышающие навыки	WOW
Прогресс пользователя	Отображение прогресса	Как достать соседа

Иллюзия выбора	В независимости от выбора результат один, заложенный геймдизайнером	Фокусы
Виртуальные товары	Магазин в игре	RPG
Валюта	Деньги, очки, возможность обмена	Монополия
Сет	Сбор комбинации из карт или предметов	Покер, История в лицах

## Инструкция начинающего гейм-дизайнера

### 1. Цель разработки игры

- Для чего разрабатывается игра?
- Какую проблему решает?
- Выберите тип игры (может быть чистым или смешанным):

Проектная	Мотивационная
Рефлексивно-аналитическая	Навыковая

### 2. Техническое задание

- Тематика
- Количество и возраст игроков
- Продолжительность игры
- Количество модулей

### 3. Игровая платформа

- Настольная игра или игра живого действия  
С компьютерными элементами или без
- Компьютерная игра (однопользовательская или многопользовательская)
- Книга-игра

### 4. Порог реиграбельности (сколько раз можно сыграть в игру с точки зрения игрока?)

- Низкий: одноразовая игра
- Средний:
  - Игра с отдельными модулями  
Имаджинариум - новые карты
  - Игра с разными стратегиями  
Бэнг - новая роль, новая стратегия
- Высокий
  - Иерархия уровней мастерства  
Узнал стратегию - продвинулся дальше, нашел новые способы играть (шахматы)
  - Аддиктивная игра - к которой привыкаешь (например, азартная)

### 5. Конкурентность

- Жестко конкурентная
  - Только один победитель среди участников
- Конкурентная
  - По очкам
  - По игровому процессу
- Полуконкурентная
  - Элементы конкуренции
  - Есть совместная деятельность
- Кооперативная

- Цель достигается только совместным творчеством или деятельностью
- Жестко-кооперативная
  - Против игры
  - Против ведущего

## 6. Случайности в игре (рандомизация)

- Много
  - Тип - рулетка
  - Рандомизация - основа игры
- Умеренно
  - Отдельные элементы: бой, движение и так далее
  - Карты замешаны в колоду в начале игры
- Мало
  - Игра основана на человеческом факторе
- Отсутствует
  - Пример: шахматы

## 7. Ролевой отыгрыш (насколько глубоко отыгрываются игровые роли?)

- Отсутствует (абстрактная игра)
- Слабый (есть номинальная роль)
- Умеренный (при желании ведущий отыгрывает свою роль)
- Сильный (глубокая роль - это основа игры)

## 8. Игровой конфликт

- Конфликт игроков друг с другом
- Конфликт со “злодеем”
- Конфликт с “ситуацией”
- Внутренний личностный конфликт
- Конфликт с “системой”

## 9. Игровая деятельность (что делаем в игре?)

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| ● Задействуем память                      | ● Творчество/придумывание           |
| ● Развитие элементов, прокачка персонажей | ● Коммуникация, дипломатия          |
| ● Торговля, инвестирование                | ● Сбор, накопление ресурсов         |
| ● Выполнение внутриигровых миссий         | ● Боевые ситуации, сражения         |
| ● Колодостроительство                     | ● Строительство/апгрейд             |
| ● Логистические задачи                    | ● Поиск, открытие закрытых областей |
| ● Ролевой отыгрыш                         | ● Коллекционирование                |
| ● Использование инструментов/ролей        | ● Погоня (гонки)                    |
| ● Сопоставление элементов                 | ● Расшифровывание                   |
| ● Экспансия                               | ● Распутывание сюжета               |
|   | ● Дедуктивная логика                |

## 10. Задачи и условия победы

- Групповые задачи
- Персональные задачи
- Задачи по длительности и игровой деятельности, количеству очков





## Блок 2: Шаги по созданию игр

В одном человеке должны сливаться три личности:

- Игрок - человек, который участвует в игре для получения фана
- Педагог
- Гейм-дизайнер

Кипящий котёл - что взять из чертогов разума?

Чертоги разума - все, что есть в голове у игропрактика.

### 1. Креативная деконструкция

Умение делать игры помогает и проводить, и разбираться в тех, в которые вам предлагают поиграть.

Баланс в играх!

Поиск отдельных механик в играх.

### 2. Игры живого действия

Необходимо играть в них с точки зрения обретения нового **опыта**, рассмотрения **взаимодействия** между участниками игры.

Чем больше **разных** игр вы знаете, тем лучше.

### 3. Прототипирование

Есть идея, механики, знания.

Надо перевести игру из идеи в нечто конкретное

**Важное правило - произвол игротехника.**

### Блок 3: Геймификация и рефлексия

#### Работа с сопротивлением

1. Хвалить!!!
2. Придумать отдельное дело
3. Давать право на ошибку

#### Театр с решением задач:

Я тот, кто может решить задачу. (???)

#### Ведение игры и наблюдение за процессом

Роль ведущего = “отпустить в полет” и наблюдать, незаметно поддерживая участников игры.

Забыть о себе и своем отношении. Игра = мир игроков.

Занимайте позиции, где вы могли бы «не маячить» перед игроками.

Используйте видеокамеру для послеигрового разбора материала

Избегайте вторжения в игровой процесс. Не отвечайте на требования игроков вмешаться.

Не подавайте субъективной реакции на то, что вы видите

Отмечайте поведение отдельных игроков – поглощены ли они игрой или наблюдают за другими

- Здесь нам это важно для определения ролей, которые себе ребята определяют в отряде. Исходя из этого мы можем им дать роли или задания в будущем

Записывать поступки, вопросы. Мнения, на которые стоит сослаться в послеигровой рефлексии

#### Однако, важно:

- ...поясняйте неясности
- ...не пропадайте
- ...не снимайте так, чтобы игроки почувствовали себя неловко
- ...игра остается “в рамках”
- ...будьте готовы изменить ход
- ...не вмешивайтесь
- ...стремитесь к разнообразию

#### Игровая рефлексия

Применяя игротехнику, педагог добивается организации процесса со стороны детей.

Если педагог убирает себя из игры - он позволяет детям научиться чему-то реальному самостоятельно.

Игра - насколько игра? Где связь с жизнью?

- Что больше всего запомнилось/понравилось вам в игре?
- Что в игре было как в жизни?
- Что в игре отличалось от реальности?
- Что бы вы изменили в игре?