

*справочник
исропрактика*

Алексей Яцына
Петр Львович Шилов
Борис Юрьевич Фетисов
Александр Альбертович Городецкий
Мария Алексеевна Нозик
Дмитрий Дмитриевич Забиров
Людмила Евгеньевна Смеркович
Денис Александрович Коричин
Справочник игропрактика.
Учебно-методическое пособие

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=27432920

ISBN 9785448598791

Аннотация

В небольшом по объему учебном пособии в ясной и доступной форме изложены основы теории и практики разработки и применения игры для решения разнообразных задач – от культурно-развлекательных до педагогических. Авторы стремятся систематизировать и представить в употребимом виде опыт, в том числе собственный, не без оснований претендуя на выделение особой профессиональной области «делания

игры» – игропрактики – как отдельной специальности со своими особыми требованиями и терминологией.

Содержание

Благодарности	7
Авторский коллектив	8
Предисловие	9
Раздел 1 Понятие игры. Игровые подходы	13
Глава 1.1. Понятие игры	13
Прецедент игры	24
Вопросы	24
Задания	25
Советуем почитать	25
Глава 1.2. Какие бывают игры?	26
Конец ознакомительного фрагмента.	31

Справочник игропрактика

Учебно- методическое пособие

Под ред. Д. Д. Забирова, Л. С. Смеркович

Авторы: Смеркович Людмила Евгеньевна, Городецкий Александр Альбертович, Забиров Дмитрий Дмитриевич, Коричин Денис Александрович, Нозик Мария Алексеевна, Фетисов Борис Юрьевич, Шилов Петр Львович, Яцына Алексей Юрьевич

Редактор Дмитрий Дмитриевич Забиров

Редактор Людмила Евгеньевна Смеркович

Иллюстратор Виолетта Юрьевна Гунина

Дизайнер обложки Виолетта Юрьевна Гунина

Корректор Алексей Станиславович Клемешов

Корректор Екатерина Антониновна Ливанова

Корректор Юрий Алексеевич Майсов

© Людмила Евгеньевна Смеркович, 2017

© Александр Альбертович Городецкий, 2017

© Дмитрий Дмитриевич Забиров, 2017

© Денис Александрович Коричин, 2017

© Мария Алексеевна Нозик, 2017

© Борис Юрьевич Фетисов, 2017

© Петр Львович Шилов, 2017

© Алексей Юрьевич Яцына, 2017

© Виолетта Юрьевна Гунина, иллюстрации, 2017

© Виолетта Юрьевна Гунина, дизайн обложки, 2017

ISBN 978-5-4485-9879-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Благодарности

Эта книга увидела свет благодаря взаимодействию Казанского открытого университета талантов (КОУТ) и Казанского игропрактического центра и рекомендуется к прочтению наставникам, работающим по программам КОУТ. Редакция выражает благодарность КОУТ за сотрудничество и средства, выделенные на создание «Справочника игропрактика».

Авторы благодарят Александра Чмеля за предоставленное реальное техническое задание на игру, применявшуюся в бизнес-образовании.

Мы также очень благодарны Алексею Боровских за рецензию-послесловие, а также за подсказанное название книги.

И спасибо большое всем, кто нас критиковал, поддерживал, задавал точные вопросы и подкидывал нужные примеры – всем нашим коллегам, сподвигшим нас не только на написание этой книги, но и на её продолжение, которое непременно появится в ближайшем будущем!

Авторский коллектив



Городецкий
Александр Альбертович



Забиров
Дмитрий Дмитриевич



Коричин
Денис Александрович



Нозик
Мария Алексеевна



Смеркович
Людмила Евгеньевна



Фетисов
Борис Юрьевич



Шилов
Петр Львович



Яцyna
Алексей Юрьевич

Предисловие

Задумывая «Справочник игропрактика», мы, авторы этой книжки, ставили перед собой довольно простую, как нам тогда казалось, цель. Нам важно было собрать под одной обложкой необходимый и достаточный набор понятий и инструментальных представлений, необходимых группе, которая решила заняться изготовлением практических игр. Мы сами занимаемся играми и их применением в самых разных областях уже немало лет – кто десять, кто двадцать, а кто и больше. И не раз и не два мы сталкивались с тем, что одна из самых больших проблем сборной команды игропрактиков, даже если все они по отдельности опытные разработчики и ведущие, – это отсутствие общего языка, на котором можно говорить об игре, однозначно понимая друг друга. А группе начинающих игроделов ещё сложнее разговаривать о том, что они делают вместе. Вот для такой команды, делающей свои первые шаги в применении игры, мы и стали писать, стараясь избегать излишней зауми и опираясь на конкретные случаи из своей собственной практики. Мы даже не замахивались на полный учебный курс для профессионального разработчика игры, а твёрдо решили поначалу ограничиться базовым курсом для пользователя игры – то есть специалиста из другой области (образования, бизнеса, общественной работы), который хочет применять игру

для решения задач своей деятельностью.

Мы были уверены на старте, что это не такая уж и трудная штука – описать в текстах свои собственные рабочие понятия лёгкими и весёлыми словами, с примерами и простенькими заданиями на закрепление материала. Ведь для написания справочника мы собрали команду с относительно сложившимся языком, мы на нём постоянно говорили друг с другом (поскольку неоднократно вместе работали), а иногда ещё и умудрялись передавать свой опыт другим на всяких обучающих семинарах и курсах. Но не тут-то было. Быстро выяснилось, что мы взялись за очень нетривиальную задачку, которая заняла времени в три раза больше, чем мы изначально на неё положили. Она стоила нам жарких споров и долгого прояснения позиций. Впрочем, чем дольше мы занимались этим увлекательным делом, тем больше понимали, что оно нужно не только будущим читателям, но и нам самим. А ещё многим нашим коллегам, которые сталкивались ровно с теми проблемами, что и мы, и поэтому нетерпеливо торопили нас: мол, когда же вы закончите свой эпохальный труд, чтобы его можно было, наконец, почитать самим и выдать своим молодым напарникам и помощникам.

Всё дело в том, что профессиональной подготовки игропрактиков на сегодняшний момент не ведётся, получить диплом о высшем образовании по этой специальности пока, к сожалению, негде. Хотя сама работа по созданию игр уже сложилась как самостоятельная деятельность, даже

в нескольких направлениях.

Во-первых, сложились успешные и активно развивающиеся индустрии настольных и видеоигр. Аудитория игроков в видеоигры, по различным оценкам, на 2016 год насчитывает от 1,8 до 2 миллиардов человек. Игроков в настольные игры значительно меньше, но этот вид игр, хотя он сильно старше компьютерных, тоже не сдаёт своих позиций.

Во-вторых, игры стали основой нескольких творческих сообществ и общественных движений. Сообщества любителей исторической реконструкции, военно-исторические общества, ролевое сообщество, клубы и команды игроков в настольные игры, самостоятельные виды спорта, сообщества разработчиков-любителей – всех и не перечислишь.

В-третьих, игры начали распространяться как одна из форм организации учебного процесса, наряду с уроком или семинаром. Игра является привычным средством в арсенале педагогов дошкольного и младшего школьного образования, но чем дальше, тем больше «взрослеют» аудитории, для которых преподаватели, тренеры, консультанты проводят игры или игровые упражнения. Современные образовательные стандарты прямо указывают на необходимость применения игровых и других интерактивных средств в образовательном процессе.

В общем, созданием, производством и использованием игр в настоящее время занимаются очень многие, но при этом специальная предметная подготовка в настоящий мо-

мент существует только в области гейм-дизайна – сферы создания настольных и компьютерных игр. Гейм-дизайн на сегодняшний день уже оформлен как профессия, с описанными способами работы и образовательными стандартами разного уровня, построенными на основе этих описаний.

С нашей точки зрения, проблема лежит не в том, что отсутствуют игропрактические магистратуры или курсы повышения квалификации. Вся беда в том, что сложившаяся система знаний в области создания и использования игр устроена исходя из ремесленного способа обучения и подготовки: от конкретного мастера к конкретному ученику.

Любая игра проводится в каком-то месте, с определённым коллективом людей, в конкретных социальных, хозяйственных и прочих условиях. Можно сказать, что каждая игра индивидуальна и неповторима, даже если проводится по одной и той же методике много раз. Именно поэтому сложно выстроить какое-то устойчивое обучение, поскольку при создании игры нам приходится всякий раз заново определять смысл проведения игры, оценивать и формировать условия её проведения, фиксировать практические эффекты и последствия проведения игры. Однако можно и даже необходимо выработать некий единый свод представлений как о самой игре, так и о способах её применения. Этим мы с вами и займёмся на последующих страницах.

Раздел 1 Понятие игры. Игровые подходы

Глава 1.1. Понятие игры

Казалось бы, что может быть проще и понятнее игры? Все мы играли в детстве, да и будучи взрослыми, нередко сталкиваемся с играми. Но если копнуть чуть поглубже, сразу выяснится, что игра – сложный феномен, и представления о ней очень разнообразны. И построены они в самых разных сферах деятельности и мышления – от математики до психологии, от культурологии до педагогики. Подробное рассмотрение всех представлений об игре потребовало бы длительного и кропотливого анализа и создания многотомного текста. Но мы выделим только самые важные составляющие понятия игры для тех, кто собирается игры проводить и создавать. Наша задача сейчас – очертить самые общие границы, отделяющие игру от не-игры.

Самое главное и объединяющее большинство представлений об игре, с нашей точки зрения, – это то, что игра является докультурным феноменом. Игра так или иначе присутствует во всех человеческих сообществах и культурах. Иначе говоря, если некое существо является человеком, то оно

обязательно играет, или хотя бы раз играло. В разных сообществах и культурах могут играть в очень разные игры, но играют обязательно. Практически докультурный характер игры указывает на один из важных побудительных мотивов участия в играх: людям надо время от времени играть «просто так», играть только потому, что они люди. Этот мотив участия в игре лежит в ряду других мотивов – социальных (играть, чтобы получить какой-то выигрыш), коммунальных (играть, чтобы удивить своих друзей, повысить свой статус) и т. п., но мотив «просто поиграть» для тех, кто делает игры, в чём-то важнее всех других, ставку на него можно считать беспроигрышной. Такой мотив у человека есть всегда, и особенно – в наше с вами время.

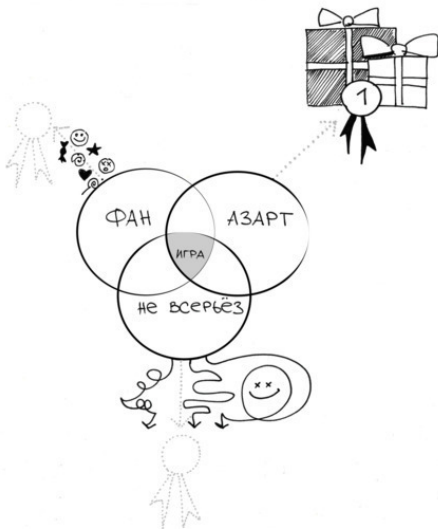
Книги и фильмы сегодня создают множество виртуальных пространств, историй, в которые человеку хочется попасть, то есть оказаться там, «внутри» истории. Но попасть в книжную или киноисторию можно только в игре, созданной на основе этой самой истории. Игра даёт участникам возможность оторваться на некоторое время от актуальной действительности и войти в иное состояние, состояние игры. Оно всегда сопровождается тем, что называют азартом или фаном – эти чувства возникают не от больших выигрышей и убедительных красивых побед, а от древней, объединяющей нас с высшими животными, способности и необходимости играть.

Азарт – эмоция, связанная с предвосхищением

успеха (не обязательно адекватного реальности) в чём-либо (Википедия)

Фан (от англ. fun – забава) – получение удовольствия от игры.

Казалось бы, всё просто и ясно – почитал Википедию и всё понял. Но нет, тут-то мы с вами и вступаем на зыбкую почву мало кем исследованных, неоднозначных и спорных вопросов. Те, кто играет в игры и делает игры, легко могут ткнуть пальцем и показать: вот оно, состояние игры. Сложности начинаются, когда необходимо объяснить человеку, давно не игравшему, что это такое. А для нас с вами сложность удесят�еряется, потому что необходимо ещё и заранее проектировать это состояние. Вот только инструментов или приёмов, гарантирующих его возникновение у участников процесса, строго говоря, нет.



Но всё-таки попробуем разобраться. Йохан Хейзинга в своём исследовании игры «*Homo Ludens*» пишет об **азарте как обязательном элементе игры**, когда условия выигрыша известны, но вот само достижение результата не является заранее запрограммированным и, более того, с каждым ходом (действиями игрока и других участников игры) ситуация меняется, и шансы на получение выигрыша могут существенно изменяться.

Однако азарт слишком узкое понятие, ведь оно предполагает получение удовольствия от выигрыша, тогда как есть ещё и удовольствие от процесса. Понятие же удовольствия,

напротив, слишком широкое. Ведь удовольствие можно получать от множества других вещей, никак с игрой не связанных. Точно так же и заимствованное из английского словечко «фан» характеризует лишь отдельную сторону игры – удовольствие от самого процесса.

Есть предположение, что ни одно слово не будет в полной мере и точно характеризовать то неуловимое состояние человека «в игре», когда всё не всерьёз и понарошку, и становятся возможны любые действия, неожиданные ходы и комбинации, оригинальные решения, порождение новых смыслов.

Но если это так сложно описать, то зачем нам вообще надо говорить про это состояние игры? Да хотя бы потому, что без этого неуловимого состояния не случится игры, а будет что-то другое – интерактивное упражнение, отработка навыка, соревнование или разработка стратегии. К этому важному вопросу – о состоянии «в игре» – мы ещё вернёмся чуть позже, а пока продолжим разговор о понятии игры.

Вторая важная черта, которая свойственна всем представлениям об игре, – это её свободный характер. В жизни и деятельности нам очень часто приходится действовать в соответствии с местом, которое мы занимаем, а не по каким-то своим внутренним основаниям. Так, полицейский из анекдота, проходя мимо целующейся в парке парочки, говорит: «Как джентльмен, я должен просто пройти мимо, но как полицейский обязан сказать: вашу машину угнали».

Правила игры выполняют иную функцию, нежели нормы и регламенты в деятельности: правила нужны не для ограничения, а для обеспечения свободного действия игроков. В хорошей игре игрок ставит свои собственные цели, делает свой собственный выбор из вариантов действий и реализует своё собственное решение. Если что-то из перечисленного (свои цели, свой выбор, своё действие) отсутствует, то происходящее – не игра, а уже упомянутые упражнения или мероприятия. Представление об игре как о свободном действии имеет практические, важные для создания игры следствия – например, никакое игровое действие нельзя оценить как правильное или неправильное, а только как успешное или неуспешное. Выиграл – молодец, а если проиграл, то разберись, почему.

Третье важное представление, которое признаётся всеми, кто что-либо писал об играх, – креативный, творческий характер игрового пространства. Это не означает, что в игре обязательно создаются революционные научные трактаты и шедевры искусства. Напротив, в игре обычно ничего не создаётся. Известное энциклопедическое определение верно на все сто процентов: игра есть непродуктивная деятельность. Но в силу свободного характера игрового пространства в игре возникают (именно возникают, а не создаются) неожиданные идеи, нетривиальные мысли, оригинальные решения. Классический пример большой игры – средневековый карнавал, на котором не было сюзеренов и вас-

салов, а только люди в масках. На карнавале можно было не только от души хулиганить, но и устроить импровизацию, из которой актёрская труппа потом, после карнавала, могла сделать успешную постановку и ставить её по городам и весям уже не на карнавале, а на сцене. Игра содержит в себе два значимых условия творчества: свободу действия и относительную безопасность последствий. Относительную – потому, что в игре уронить свой статус в глазах ближайшего окружения всё-таки можно, хотя и не так сильно, как в жизни, игра – это только игра.

Четвертый момент понятийного представления об игре касается современного положения дел. А оно таково, что, начиная примерно с XX столетия, игры начинают создавать посредством особой деятельности. До этого времени возникновение, складывание игры было естественным процессом, который занимал иногда сотни лет. Шахматы в приближенном к их нынешнему варианту виде возникли примерно в VII – VIII веке на арабском Востоке, а ядро современных правил сложилось только в XIV веке в Италии. Таким образом, современные шахматы – это результат работы многих, не связанных между собой, людей в течение столетий. Сегодня игра создаётся группой профессионалов под конкретную задачу, в рамках проекта, который длится максимум годы. Так игра становится результатом и продуктом деятельности, наподобие фильма или книги. С другой стороны, игра становится инструментом деятельности, таким же, как методика

обучения, средство массовой информации, формы организации коллективной работы. Поэтому как результат деятельности игры имеют номенклатуру и критерии качества, а как средство деятельности – области применения и критерии эффективности.

Итого для нас, игропрактиков, важны четыре понятийные характеристики, из которых складывается игра:

1. Игра является докультурным феноменом и связана с глубинными личностными чертами людей.

2. Игра является пространством свободного действия и пространством реализации личностных устремлений человека.

3. Игра является особым креативным, творческим пространством и пространством апробации идей.

4. Игра создаётся искусственно, как продукт деятельности, а также может применяться как средство в других сферах деятельности.

Поскольку мы с вами как раз собрались делать игры и использовать их в своей деятельности, давайте чуть подробнее поговорим, как достичь неуловимого состояния «в игре» уже с практической точки зрения. И, для начала, что оно может нам дать, когда мы создаём игру? Если смотреть сугубо утилитарно, с точки зрения проекта, в который включена игра, то игровое состояние провоцирует:

- *в стратегических играх – возможность генерировать*

и обсуждать сценарии, абстрагировавшись от ограничений, которые в реальной жизни сковывают участников, вообще выйти в пространство «а вдруг так тоже можно»;

- в играх на проверку компетенций – возможность увидеть людей, проявления их способностей и навыков, когда они, увлекшись игрой, не думают о том, какое впечатление производят на наблюдателей, а значит, не будут имитировать социально приемлемое поведение;*

- в играх на развитие навыков – возможность увидеть, как люди ведут себя в самых разных условиях – недостатка времени, ресурсов, высокого уровня стресса и т. д.*

С точки зрения самой игры, участники больше сосредоточены на внутренних процессах, вовлечены в игровую среду, а не замирают в позиции наблюдателя. А значит, получают не только решение прикладной задачи, но и эмоции от самой игры и её результата.

Напомним, что гарантированных приёмов и инструментов создания состояния «в игре» не существует. То, что с успехом сработало в одной игре, не даёт ведущему игры и разработчику уверенности, что эти же приёмы сработают в другой игре. Но, тем не менее, можно предложить подходы, которые способствуют созданию и провоцированию этого состояния у участников:

- вероятностные механизмы (кубики, карты или комбинации карт, меняющие правила, ставки на действия и собы-*

тия и другие), всё это – механизмы выравнивания или, наоборот, перекашивания шансов участников, позволяющие, в том числе игнорировать присущие конкретным людям физические или интеллектуальные навыки;

- постепенное раскрытие правил/сюжета (ввод новых правил с каждым ходом, постепенное раскрытие пространства игрового поля);

- отсутствие единого, быстро просчитываемого алгоритма получения выигрыша;

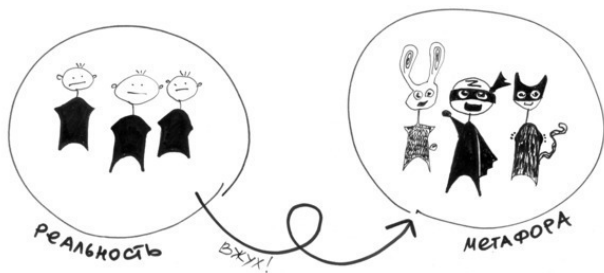
- малые победы и, что крайне важно, потери в процессе игры, которые разжигают стремление к получению главного выигрыша.

И ещё один важный момент. Вход в игру – это всегда принятие на себя некой роли, примерка некоего образа. Это может быть только функционал (менеджер пытается понять процессы со стороны клиента), может быть позиция, а может быть и полноценный образ, включающий поведение, отношение, речь, способ действия и т. д. Чем лучше обустроен переход от участника к игроку, тем легче потом игроку играть и получать от этого удовольствие.

Но и этого зачастую бывает мало. Позитивный настрой участников, юмор в оформлении игры и в текстах, доброжелательность участников – всё это влияет на вовлеченность в игру, увлечённость игрой, создание условий для перехода в состояние «в игре».

Наконец, важную роль в провокации необходимого состояния и атмосферы играет *метафора* игры. Удачный образ, аналогия позволяет как взглянуть на ситуацию с неожиданной стороны, так и улыбнуться узнаванию давно любимых сюжетов.

Наша искренняя рекомендация начинающему разработчику игры: больше играйте в свою игру в ходе разработки, наблюдайте за собой – если вы подмечаете в какой-то момент, что увлечены ходом игры, меняющейся ситуацией на поле, с нетерпением ждёте удачной комбинации кубиков, карт, положения игроков, если ваша базовая тактика игрока постоянно подвергается проверке и вам приходится ориентироваться по ходу – значит, фан и азарт в вашей игре появились. Если же вы, будучи игроком, как автомат отработываете заранее заготовленную схему, то стоит ещё раз всё перепроверить и, скорее всего, что-нибудь изменить.



Прецедент игры

Есть такая популярная салонная игра **«Мафия»**. Если вы в неё ни разу не играли (во что нам не верится), вы без труда найдёте её описание в Интернете. Давайте разберём, какие элементы, провоцирующие фан, азарт и «понарошку», мы можем в ней выделить:

- *случайность роли, которая вам выпадает;*
- *наличие выигрыша, который не очевиден – до конца игры (вне зависимости от того, какая роль вам досталась) ещё необходимо «дожить»;*
- *быстрая смена ситуации в игровом пространстве – ведь в зависимости от того, каков будет расклад игроков в конце каждого хода, тактику приходится менять;*
- *«убийство» игроками других игроков, что, конечно же, невозможно в реальной жизни, «вражда» за игровым столом тех, кто в реальности является хорошими друзьями;*
- *живое общение между игроками (юмор);*
- *мастерство ведущего, который может создавать необходимую атмосферу.*

Вопросы

1. Что означает выражение «играть в бирюльки»? Что это за игра и как она устроена?

2. Как связаны свобода действия, поведение игрока и состояние «в игре»?

Задания

1. Разберите известную вам игру (это могут быть классические «догонялки», настольная игра «Монополия» или ваша персональная разработка) – какие вы можете выделить в ней элементы, вызывающие фан или удовольствие от игры?

2. Почитайте популярные публикации про народные игры и игрища, скоморошество, *comedia del arte*, народный театр. Выпишите не менее 10 приёмов, которые можно использовать в игре для возникновения фана.

Советуем почитать

1. Герман Гессе. Игра в бисер.
2. Йохан Хейзинга. *Homo Ludens*.
3. М. М. Бахтин. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса.
4. Дж. Родари. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй.

Глава 1.2. Какие бывают игры?

Каждый из нас обладает каким-никаким опытом игры, и, конечно, все мы знаем, что игры бывают разные. Но чтобы с ними работать, неплохо бы для начала разобраться, какие игры уже придумали до нас. А ещё лучше было бы сразу раскладывать их по разным полочкам, чтобы легче было искать. Для сортировки игр существует множество разных способов.

Можно различить игры по **месту**, где они происходят, и сказать, что игры бывают:

- 1. дворовые или игры на открытой площадке;*
- 2. настольные, для которых необходима горизонтальная поверхность;*
- 3. сценические, для них нужна сцена или пространство, её заменяющее;*
- 4. полигонные, проводимые на природе, на специально обустроенном участке местности;*
- 5. салонные, в которые играют в весёлой компании;*
- 6. и многие другие – мало ли, где ещё можно поиграть.*

Можно пойти другим путём и поделить игры по **игровым вещам**, тогда у нас получится, что играть можно при помощи:

- 1. игрушек;*

2. спортивного инвентаря (мяча или клюшки с шайбой, например);
3. игральных карт самых разных видов;
4. компьютера;
5. специальных игровых предметов, используемых только в этой игре (например, деталей головоломки);
6. вообще без всяких особых средств, кроме нас самих и наших способностей (вспомните такие игры из своего детства).

Это были типологии игр, построенные с точки зрения тех, кто в них играет, и ответа на вопрос: «Где бы нам поиграть?» или «С чем бы нам поиграть?» Но если мы с вами собираемся игры делать и использовать, то нам нужен какой-то другой способ их сортировать. Развернутую классификацию игр составил советский педагог С. А. Шмаков (*Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994.*), много использовавший игры в воспитании и досуге школьников. Например, он разрабатывал и проводил игровые смены во всесоюзном лагере «Орлёнок» и готовил для них вожатых. Его различения в основном касаются игр для детей. Шкала, по которой Шмаков делит игры, это внутренние признаки игры: умения человека и его психические функции, которые задействованы в игре, а также наличие импровизации, риска, интенсивность поведения в игре. Таким образом, игры делятся на:

А. Физические и психологические игры и тренинги:

- *двигательные (спортивные, подвижные, моторные);*
- *экстатические, экспромтные (речь идет об играх-танцах, экстремальных забавах, а также детских интеллектуальных экстатических играх – гаданиях, «вызовах чёртиков» и т.п.);*
- *освобождающие игры – пантомимические, юмористические забавы, фокусы и трюки, игры случайного выигрыша);*
- *терапевтические.*

Б. Интеллектуально-творческие игры:

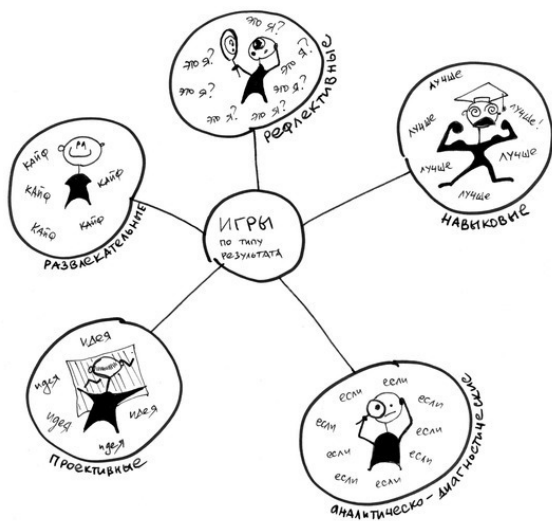
- *предметные забавы;*
- *сюжетно-интеллектуальные игры;*
- *дидактические;*
- *строительные, трудовые, технические;*
- *электронные, компьютерные, игры-автоматы;*
- *игровые методы обучения.*

В. Социальные игры

- *творческие сюжетно-ролевые (подражательные, игры-драматизации, игры-грёзы);*
- *деловые игры.*

Г. Комплексные игры (коллективно-творческая деятельность, метод длительной игры).

Если вы работаете с играми в бизнесе, то вам больше подойдёт другая сортировка игр – по результату, который получает заказчик и участник. Такую типологию составил Алексей Яцына, игромастер и бизнес-консультант с большим стажем, а ещё он – один из авторов этого учебника. В его работе игры делятся на следующие категории:



Игры развлекательные. Суть этих игр – удовольствие, положительные эмоции, отвлечение от текущей рутины. Все цели участник и получает, и достигает внутри игры, а вовне

выносятся только радость от хорошо проведённого времени и позитивный настрой. В качестве игры для достижения этого результата подойдёт всё, что позволяет отвлечься от деятельности.



Игры рефлексивные. Представляют собой перенос на текущую деятельность решений/способов поведения/моделей деятельности, проявленных в игре. В этом случае вообще не важно, про что игра – важно, как это обсуждается, какие вопросы задаются по итогам игры. Хотя самые лучшие игропрактики, кто делает игры подобного типа, выявляют ключевые аспекты в текущей деятельности, преобразовывают их в игровую модель, а потом на обсуждении «распаковывают» начинку обратно и показывают связи. Участник делает для себя выводы о наилучшем способе поведения или организации деятельности. Смысл и содержание появляются и присваиваются участниками в ходе обсуждения (рефлексии), а само наполнение игры не очень значимо.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.