

# Игропрактика в образовании

Алексей Яцына

Первая игра – пока я рассказываю, вы пытаетесь придумать область, для которой невозможна игра, а я в ответ рассказываю, как в этой области сделать игру или уже делали игру.

Вторая игра – пока я рассказываю, вы пытаетесь сформулировать максиму или афоризм по поводу игры

# Алексей Яцына

Президент Союза «Гильдия игропрактиков»

Глава кафедры «Игропрактика» Академии социальных технологий

Игропрактик: разработчик и ведущий прикладных игр более 20 лет

Мастер сюжетно-ролевых игр более 20 лет

Идеолог IX конференции игропрактики Work, Play & Create 2018

Автор идеи Курса игропрактики 2015-2020

Лидер сообщества Игропрактиков и модераторов

Соавтор «Справочник игропрактика»

Отмечен наградами РИ-тусовки: лучшая игра 2004, 2009, вклад в развитие РИ

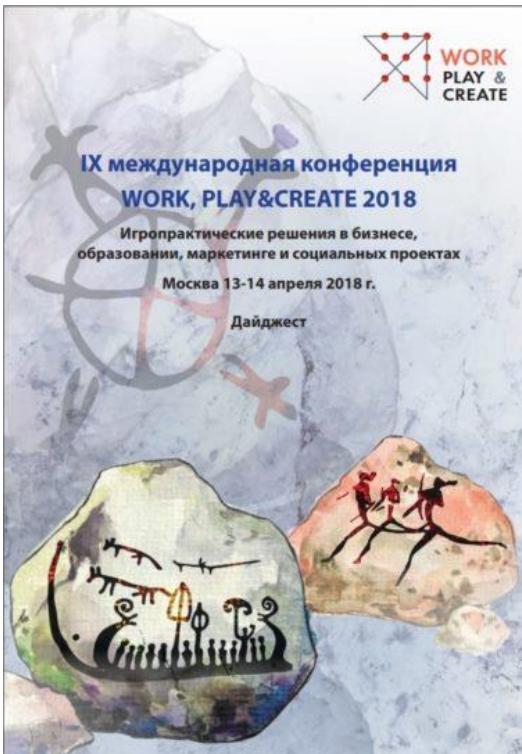
а еще руководил заводом,  
разрабатывал и веду образовательные программы  
консультировал по стратегическому и организационному развитию  
развиваю модерацию как деятельность  
женат, четверо детей, кот



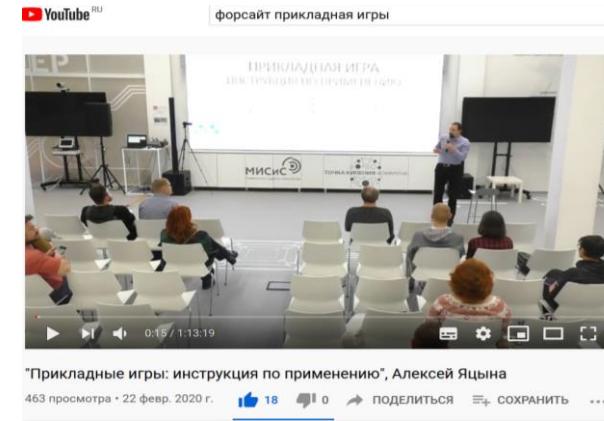
## Что читать и смотреть



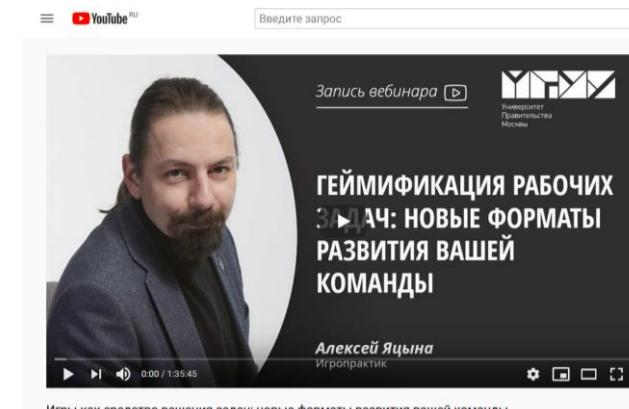
[https://ridero.ru/books/spravochnik\\_igropraktika/](https://ridero.ru/books/spravochnik_igropraktika/)



<http://gsgp.ru/meropriyatiya/wpc-2018/>



<https://youtu.be/gLWFnX7KnGA>



[https://youtu.be/tMst1Mra2\\_4](https://youtu.be/tMst1Mra2_4)



# Не знаю про что вы собирались послушать, но вот про что я буду говорить

*Недоказуемо, что игра бесполезна*  
(с) А. Кулаков

«Образование» и «Игра» - слова вроде понятные, но давайте остановимся

Как мы определяем игру и что это нам дает

Что игры дают такого, что не дают другие активности и хорошо ли это

Как я делаю игры

Вопросы к размышлению

# Обсуждая игры в образовании что мы собственно обсуждаем и чего мы собственно хотим?

«...ребенок должен играть даже когда делает серьезное дело.  
Вся его жизнь это игра.» А.С. Макаренко

«образование» – это перечень действий и учреждений, относимых государством к понятию «образование»

«образование» – это про передачу набора знаний, умений и навыков

«образование» – это дотягивание до требований рабочего места

«образование» – это проектирование карьерной успешности и социального признания следующего поколения

«образование» – это способ передачи ОБРАЗа, т.е. представления о мире (онтология), ценностях (традициях)

«образование» – это ожидание, что будущее поколение сможет само строить свою жизнь

# Обсуждая игры в образовании что мы собственно обсуждаем и чего мы собственно хотим?

*«Игра—источник развития и создает зону ближайшего развития. Действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов —всё это возникает в игре и ставит её на высший уровень развития».*

(с) Л. Выготский

«игры» – это способ передать знания, тем, кто полностью отрицает рутину

«игры» – это способ понарошку обсуждать серьезные вопросы

«игры» – это дешевый, безопасный, быстрый симулятор

«игры» – это среда подготовки к жизни

«игры» – это единственное пространство, где собственно и есть жизнь

«игры» – это среда не захваченная «взрослыми»

# ИГРА – ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Игра личностного роста и work-life balance  
для тех, кто в поиске себя



Игра на диагностику правил принятия  
решений на полдня



*Мы точно знаем, чему мы учим,  
Но совершенно не представляем чему они учатся.*

Игра на разработку стратегии для 10 топ-  
менеджеров



Игра на развлечение коллектива на  
корпоративе на выезде на 1000 человек



Я легко натяну эту хрустальную сову на этот резиновый глобус  
Хотите ли вы каждый раз получать сову?

# 1000 и 1 определение игры

Игра́ — инстинктивный способ получения и развития навыков людьми и животными в момент отсутствия непосредственной угрозы для жизни. Характеризуется тенденцией к повторению и отсутствием цели как мотива к удовлетворению физиологических потребностей.

Игра - создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений

Игра́ — тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе

Игра - одна из ведущих форм развития психических функций человека и способ реального познания мира

Преднамеренный ряд действий, преследующий определенную цель; интриги, тайные замыслы.

Игра - занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга, для развлечения, являющееся видом спорта и т. п.

Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры

Игра - процесс, в котором участвуют две и более сторон, ведущие борьбу за реализацию своих интересов.

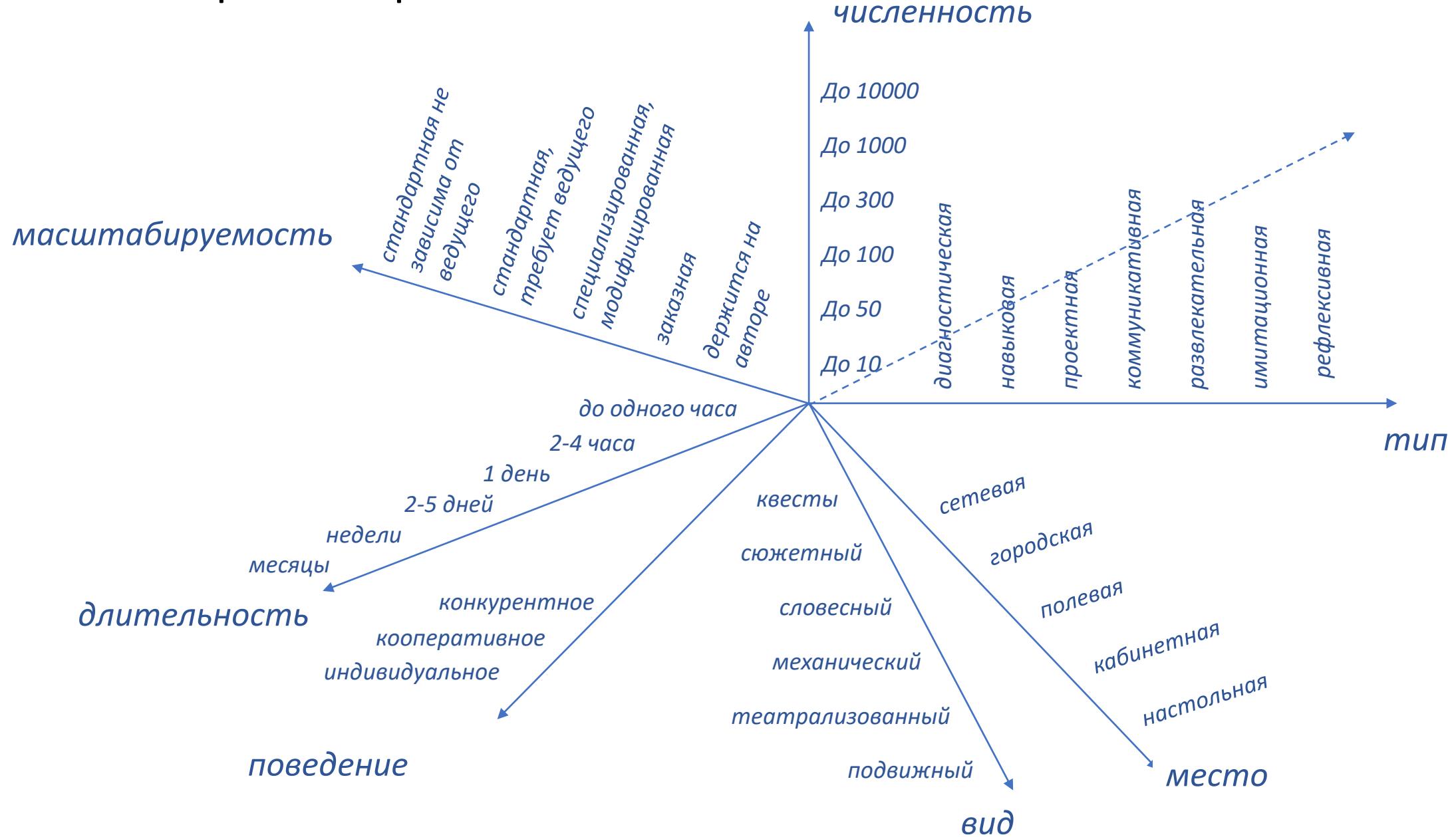
Игра - исполнение сценической роли

*Игра – это то, во что мы играем. (с) Д. Забиров*

**ИГРА: попробуем всё же отличить**

- Время
- Пространство
- Правила не такие как в жизни
- Искусственность
- Неопределенность
- Выигрыш
- ...
- Добровольность
- Вход и выход
- Фан (удовольствие)
- Соревновательность и азарт
- Понарошку и без последствий
- Свобода действий и придания смыслов
- Коллективность

# Многообразие игр



# Игры в играх

## Футбол

- ✓ матч, где две команды по 11 человек, на поле за 90 минут стремятся ногами заработать как можно больше очков
- ✓ чемпионат, где много команд в течение года в серии матчей стремятся заработать как можно больше очков
- ✓ фанатские трибуны, где две или больше команд в ходе матчей стремятся «перекричать» друг друга
- ✓ тотализатор, где множество участников, внесших вклады, стремятся выиграть общий банк лучше других сделав прогноз об исходе матчей
- ✓ скауты, которые состязаются между собой в аукционе за лучшую комбинацию команды

# Что игры дают такого особенного

*Игра сама по себе позитивна и добра, богата настолько, что каждый может себе достать оттуда необходимое, но обращенная в инструмент, становится социальной инженерией самого похабного вида*

- ✓ Пробовать НЕ привычное поведение, другие сценарии, маршруты, приёмы, другие «маски»,
- ✓ Порождение бесконечного числа образов, смыслов, «конструкций»
- ✓ Расставаться с ресурсами, делиться, раздавать вместо копить
- ✓ Командное поведение одновременно и в «сплоченности» и в разделении функций
- ✓ Принимать решения и видеть последствия
- ✓ Принимать много решений в единицу времени, пусть и ошибочных, чем долго копить информацию и делать аналитику
- ✓ Воля и готовность повторять и повторять взятие преграды
- ✓ Готовность к ошибкам

Самостоятельность  
Субъектность

# Как я делаю игры (отдельные элементы)

*Игра – мотивирует играть.*

- ✓ идея игры должна позволять игроку реализовать свой замысел, своё представление
- ✓ у игроков должны быть равные возможности выиграть игру
- ✓ в любой ситуации у игрока должно существовать как минимум три возможных действий
- ✓ не должно существовать одного оптимального маршрута выигрыша
- ✓ границы мира и запреты явно обозначены, в остальном разрешено всё, что не запрещено
- ✓ наиболее приемлемы действия/модели/сюжеты, которые ведут к генерации новых действий/вариантов в игровом мире
- ✓ наиболее приемлемое взаимодействие: персонаж-персонаж, чем игрок-мастер или игрок-игрок
- ✓ ситуация и обстоятельства должны побуждать персонажей к действиям «одобряемых» в границах мира, нет «чертиков из табакерок» и «роялей в кустах»
- ✓ выравнивание возможностей только там, где это важно для сюжета

Игра для меня - это в первую очередь взаимодействие вокруг разрешения ситуации, во вторую сценарность, в третью театральность и только в последнюю очередь внутренние переживания

# Уровни погружения в игру



Картина про прикладные игры

Для других сегментов игр глубина погружения и смена состояний похожа, но описывается немного другими словами

# Вопросы к применению игр для реальных задач

*Чтобы выигрывать, прежде всего нужно играть*  
(с) А.Эйнштейн

Где граница игры? Какую «заигранность» мы можем себе позволить?  
Игра внутри или вокруг или поперек обучающего/образовательного процесса?

А где, когда и как собственно происходит присвоение игрового опыта?  
Какой же опыт мы присваиваем и точно ли это из игры?  
И что мы с этим опытом будем делать?

Как соотнести содержание и масштабы игры и образовательного (обучающего) действия?

Что делать со свойствами игры, которые не вписываются в прокрустово ложе обучающего действия?  
А что делать с играми, которые не вписываются в нормативы официальных образовательных учреждений?  
или границы корпораций?

*Вначале было предложено 2 игры*

*Кто играл?*

*Было ли это играми?*

*Что надо сделать, чтобы это стало полноценной игрой?*