

«ПОЛИГОН СОБЫТИЙ»

(коллективная игра)

Регламент игры:

- Продолжительность 90 минут
- Участники до 120 чел.
- Принцип деления: команды по 10 человек с регулярной пересборкой в новые команды;
- Принцип сопровождения и контроля: игротехник/команда;

Описание игры:

Игроки разделены на группы по 10 человек, каждая группа сидит в своем отсеке, который контролирует игротехник. Игра состоит из 10 минутных циклов, во время которых каждый отсек должен произвести свой продукт. Поведение жителей отсека регулируется 10 правилами, которые необходимо строго исполнять. Раз в 10 минут в одном отсеке можно отменить одно правило. Когда игроки выходят из своего отсека, они обнаруживают Сборочный цех (это стол, на котором они могут работать вместе, производя более совершенные продукты), а потом и Пульт управления Матрицей (там они могут изменять протоколы и правила всей сети). Игра построена таким образом, чтобы игроки исследовали игровой мир и нашли различные способы взаимодействия друг с другом и с миром.

Ключевой опыт от игры:

1. Опыт локального успеха (мы вошли в некоторую новую область, и у нас получилось в ней победить) + опыт кратного успеха (мы не просто один раз победили, а нащупали алгоритм успеха, поняли, как побеждать в этой теме из раза в раз);
2. Новые коммуникации

Ключевые осознания от игры:

Есть три состояния:

- я – автор (самостоятельное целеполагание, стратегия, выбор проекта) = я все контролирую сам = вал решений, все принимаю сам = распоряжаюсь ресурсами, но в состоянии контролировать только ограниченное число задач
- партнерство (я хочу вот с теми ребятами делать вместе определенное дело) = я разделяю контроль = вал решений про принятие решений = мы вместе решаем, как распределяем задачи и ресурсы из логики: «кто быстрее/кто лучше/кому нужнее»
- сеть (войдя в сеть ты принял протокол, по нему ты автоматом получаешь выгоду, но и правила, которые тебя автоматически контролируют/нормируют/снимают часть нагрузки, но наделяют ответственностью)