

**Вариант континуальной ресурсной
«Картины мира» для игроков, игротехников и
мастеров игры.**

**Вариант когнитивной игры для
когерентных участников и их групп
(морфологический ящик, структуры и механизмы)**

Докладчик: Киселев В.Д.

Москва, АСИ, «Онлайн-когнитон по созданию нового»,
29 апреля, 18:00 (мск.)

*Дорогие стратеги и сценаристы,
мыслите ресурсами.*

*В этой компетентности
основа Вашего мастерства
как художников слова и
упаковщиков информации,
а также игроков, игротехников и
мастеров игры*

Таблица 2. Континуальная матрица возможных целей изменений, достижения желаемых состояний (фрагмент)

Субъект хочет достичь цели (состояния)	Ресурсы субъекта	Физические ресурсы				Психологические ресурсы			
		Время	Пространство	Материалы	Драйверы физических изменений, энергии	Люди	Информация	Технологии	Драйверы психол. изменений, деятельность, активность
	Динамика цели субъекта								
	Смена идентичности								
Избыток (критический)	Существенное увеличение								
Избыток	Увеличение								
Норма (динамическая)	Сохранение								
Дефицит	Снижение								
Дефицит (критический)	Существенное снижение								
	Смена идентичности								

Таблица 3. Континуальная матрица возможных конвертаций ресурсов (фрагмент)

Типы конвертируемых ресурсов				Состояние ресурса в финале изменений										
				Физические (Ф)				Психологические (Ψ)						
Состояние ресурса на старте изменений				Дефицит										
				Норма										
				Избыток										
Ресурсы	Дефицит	Норма	Избыток	Конвертируемые ресурсы	Ti	V	Mat	En (Ф)	Soc	Inf	Tech	En (Ψ)		
Физические (Ф)				Время, Ti										
				Пространство, V										
				Материалы, Mat										
				Драйверы физических изменений, энергии, En(Ф)										
Психологические (Ψ)				Люди, Soc										
				Информация, Inf										
				Технологии, Tech										
				Драйверы психолог-их изменений, деятельность, En(Ψ)										

Таблица 4. Картины мира для проектируемой когнитивной игры (фрагмент)
 Варианты картин мира: классическая (К), неоклассическая (Н), антиклассическая (А).

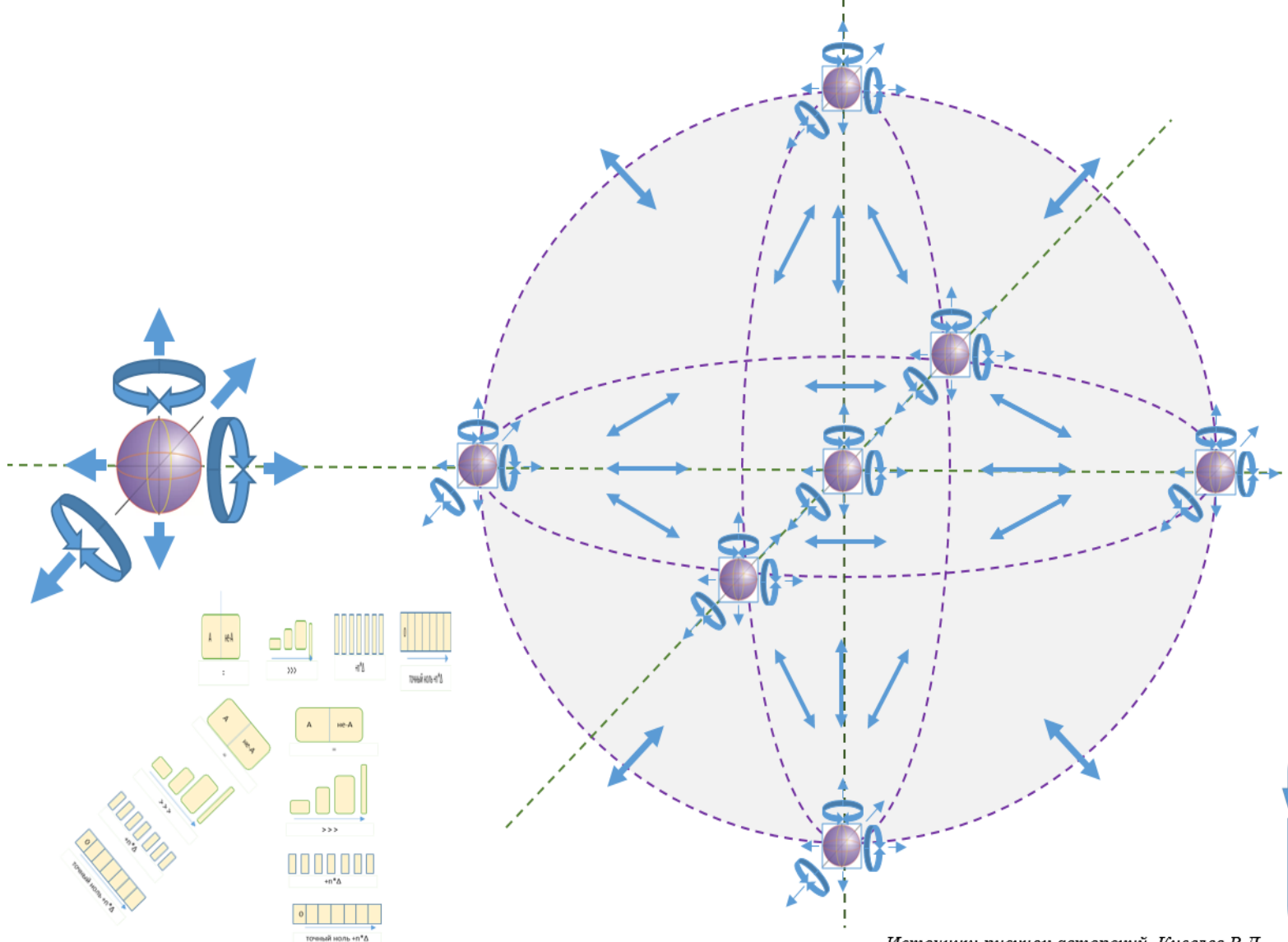
Инфраструктуры		Количество								Степень						Акцент	Границы	...					
		Конечное				Бесконечное				Дискретности		Упорядоченности		Гармоничности					Обратимости				
		Постоянство и стабильность (структур и состояний)	Изменчивость (процессуальность)			Постоянство и стабильность (структур и состояний)	Изменчивость (процессуальность)			Не дискретное (аналоговое)	Дискретное (цифровое)	Порядок	Хаос	Гармоничное	Дисгармоничное	Обратимость	Необратимость	Феномен	Ноумен	Чёткие	Нечёткие	...	
			Линейная	Нелинейная	Циклическая (линейн.)		Циклическая (нелинейн.)	Линейная	Нелинейная														Циклическая (линейн.)
Ресурсы физические	Время	Дальнее будущее																					
		Ближнее будущее ¹	К									К	А	К	А								
		Настоящее ²	К									К	А	К	А								
		Ближнее прошлое ³	К			А				А		К	А	К	А								
		Дальнее прошлое	К									К	А	К	А								
		Никогда (будущее/прошлое)											А		А								
	Пространство	Напр., Полигон и маршрут	К			А				А		К	А	К	А								
	Материалы и предметы		К									К	А	К	А								
Энергии (драйверы физических изменений)	Физические	К									К	А	К	А									
	Финансово-экономические	К			А				А		К	А	К	А									

¹ воображение

² внимание

³ память

Линейки стратегического поведения в Пространстве



Стратегические семантические дифференциалы
Качественное - количественное
Вперед - назад
Вверх - вниз
Направо - налево
Вращение по X
Вращение по Y
Вращение по Z
Слипание - <u>разлипание</u>
Снятие границ - разграничение
Рождение идентичности – развитие – кульминация – смена идентичности
Спереди – сзади
Сверху - снизу
С боку – с двух и более сторон
Внутри – изнутри
Между
Аналогово - <u>дигитально</u>
покой – <u>пост.скорость</u>
<u>Пост.скорость</u> - ускорение
...

1. Атрибуты	Код доступа	4. Модификации кодов доступа	Код доступа
• Атрибут А	Варианты кода доступа: <input type="checkbox"/> Доступен <input type="checkbox"/> Частично доступен <input type="checkbox"/> Недоступен <input type="checkbox"/> Для модификации доступен <input type="checkbox"/> Для модификации частично доступен <input type="checkbox"/> Для модификации не доступен	• Модификация	- / -
• ...			
• ...			
• ...			
• ...			
2. Функции	Код доступа	3. Функционирование	Код доступа
• Функция а1Я	- / -	• Функционирование 1	- / -
• ...			
• ...			
• ...			
• ...			

Источник: рисунок авторский, Киселев В.Д.

Рисунок 1. Мет

Инфраструктуры

			Количество								Степень				Акцент		Границы		...				
			Конечное				Бесконечное				Дискретности	Упорядоченности		Гармоничности						Обратимости			
			Постоянство и стабильность (структур и состояний)	Изменчивость (процессуальность)			Постоянство и стабильность (структур и состояний)	Изменчивость (процессуальность)			Не дискретное (аналоговое)	Дискретное (цифровое)	Порядок	Хаос	Гармоничное	Дисгармоничное	Обратимость	Необратимость		Феномен	Ноумен	Чёткие	Нечёткие
				Линейная	Нелинейная	Циклическая (линейн.)		Циклическая (нелинейн.)	Линейная	Нелинейная													
Социальные	Личное (идентичность)		К								К	А	К	А									
	Обезличенное (универсальное)					А			А			А		А									
	Этапы жизненного цикла	Рождение																					
		Развитие																					
		Кульминация																					
	Смена идентичн.																						
Информационные	Каналы и шумы		К								К	А	К	А									
	Язык игры																						
Технологические	Технологические уклады	1й	К			А			А		К	А	К	А									
		2й																					
		3й																					
		4й																					
		5й																					
	Жанр игры (как технология)	6й																					
		ОДИ																					
		Военные																					
	С 0-суммой																						
	...																						
Мотивационно-деятельностные (драйверы психологических изменений)	Причины (смыслы) поведения	Цели	К								К	А	К	А									
		Ценности	К								К	А	К	А									
		Игровая механика																					

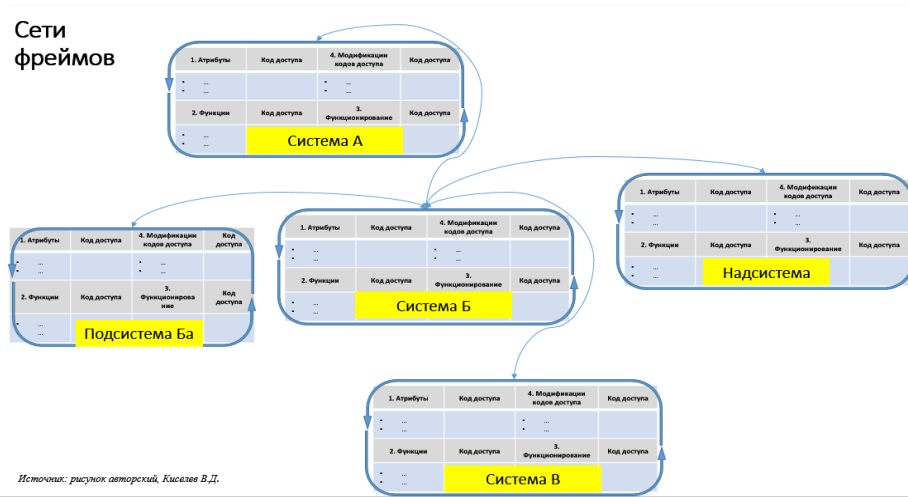
Ресурсы психологические

Таблица 5. Информационно-технологическое. Фрейм для представления знаний игрока (в проектируемой когнитивной игре) о доступных ему и недоступных ресурсах. Фрейм как сценарий-оболочка для вероятного мышления и поведения игрока

1. Атрибуты	Код доступа (индекс)	4. Модификации кодов доступа	Код доступа
<ul style="list-style-type: none"> Атрибут (напр., А) 	Варианты кода доступа: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Доступен <input type="checkbox"/> Частично доступен <input type="checkbox"/> Недоступен <input type="checkbox"/> Для модификации доступен <input type="checkbox"/> Для модификации частично доступен <input type="checkbox"/> Для модификации не доступен 	<ul style="list-style-type: none"> Модификация (напр., №4) 	- / -
2. Функции	Код доступа (индекс)	3. Функционирование	Код доступа
<ul style="list-style-type: none"> Функция (напр., а1Я) 	- / -	<ul style="list-style-type: none"> Функционирование (напр., 1) 	- / -
Акцент на	Мышление	Поведение	

Доступ к коду	Модифицируем	
	Да	Нет
Есть	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Частичный	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Нет	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Сети фреймов



Источник: рисунок авторский, Киселев В.Д.

Рисунок 2. Сети фреймов и траектории возможных смещений смыслов и оценок явлений, наблюдаемых игроком в игре

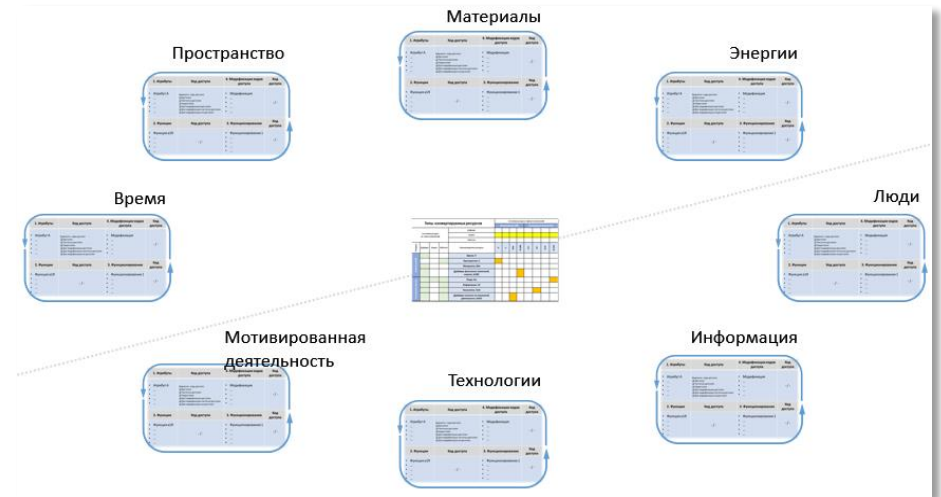


Рисунок 3. Сеть фреймов для описания наблюдаемых игроками явлений в терминах физической и психологических ресурсов

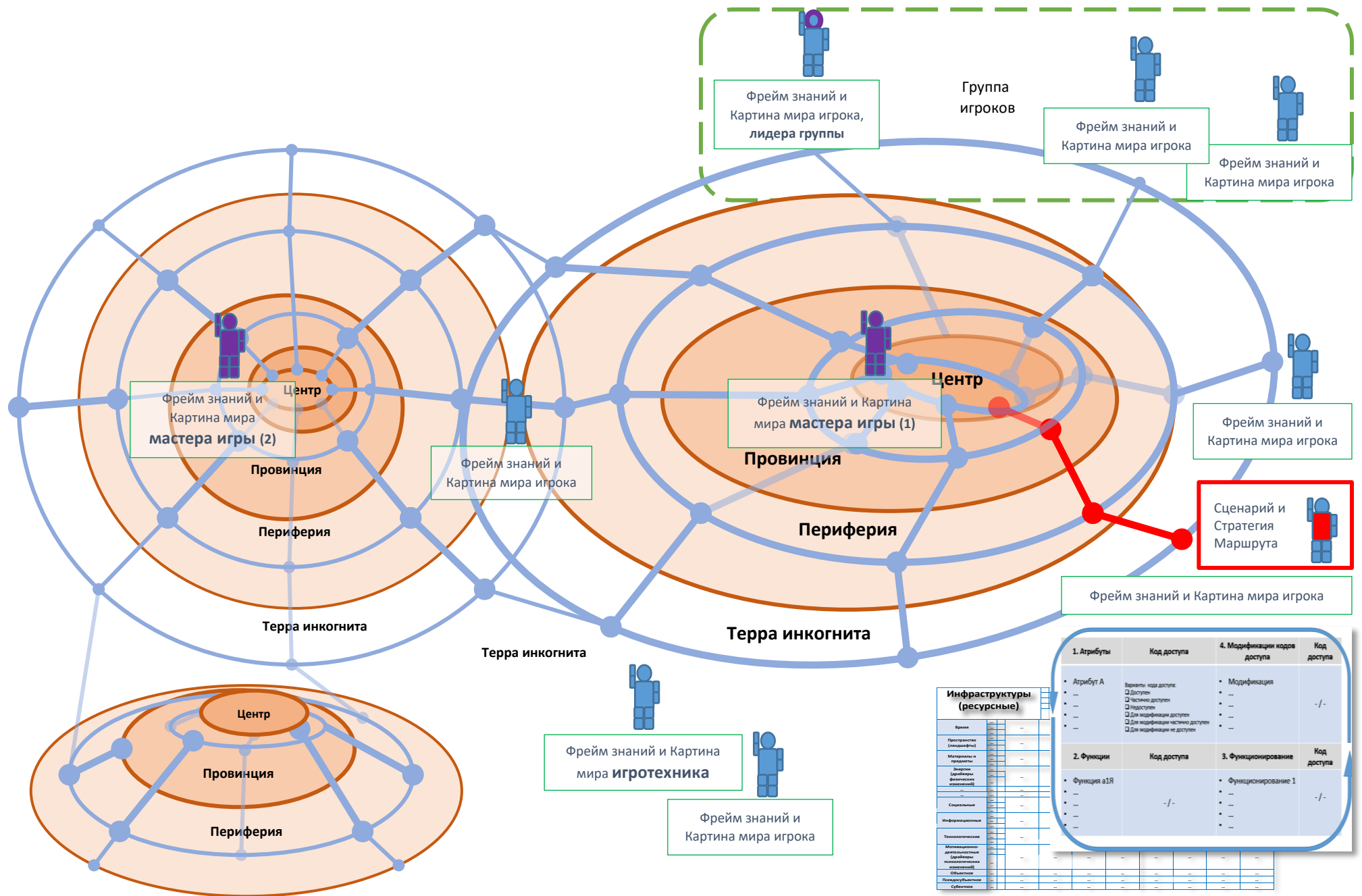


Рисунок 5. Метифора вторая. Смысловой ландшафт (Территория игры, магистрали и узлы, маршрут). Граф

Таблица 6. Морфологический ящик для описания структурных элементов проектируемой игры

Параметры игры (по уровням)			Варианты реализации параметра								
первый	второй	третий	1	2	3	4	5	6	7	8	
Предмет для игрового оценивания (материалы и предметы, информация)	Физический	Результат	Один (предмет, произведение, живое)	Двое	Трое	Группа (плоская)	Группа (иерархия)	Сеть, матрица	Последовательность	Нагромождение ⁴	
		Процесс	Один (преобразование, конвертация)	Двое	Трое	Группа (плоская)	Группа (иерархия)	Сеть, матрица	Последовательность	Нагромождение	
	Виртуальный	Слово	Одно	Два	Три	Группа (плоская)	Группа (иерархия)	Сеть, матрица	Последовательность	Нагромождение	
		Образ (граф)	Одно	Два	Три	Группа (плоская)	Группа (иерархия)	Сеть, матрица	Последовательность	Нагромождение	
		Мотив	Ситуация	Действие	Образ (мотив)	Психологическая характеристика	Пейзаж (ландшафт, пространство)	Сеть, матрица	Последовательность	Нагромождение	
			Один	Двое	Трое	Группа (плоская)	Группа (иерархия)	Сеть, матрица	Последовательность	Нагромождение	
		Сюжет	Один	Двое	Трое	Группа (плоская)	Группа (иерархия)	Сеть, матрица	Последовательность	Нагромождение	
		Произведение	Одно	Два	Три	Группа (плоская)	Группа (иерархия)	Сеть, матрица	Последовательность	Нагромождение	
	Тип информации			Слухи	Оценки	Прогнозы	Идеи	Смыслы	Знания	Худож. произведения	Документы
				Гипотезы	Факты	...	Индексы	...	Данные	Сообщение о событии	...
	Структурированность игрового контента (инфраструктур)	Есть	Время	Пространство	Материалы	Энергии	Социум	Информация	Технологии	Мотивированная деятельность	
		Нет	Отсутствует	...	Частичное	Полное	
	Игровое поле и способ экспозиции предмета (пространство; материалы и предметы)	Игровое поле	Закрытое пространство и мебель	Комната, комнаты	Зал, залы	Стол (ы), поверхности	Стулья, сидения	Компьютер (ы)	Экран(ы) для проецирования изображений	Перегородки, навесы, подиумы	Усилители и записи звука, видео
			Открытое пространство и мебель	Площадка оборудованная	Усилители и записи звука, видео	Стол (ы), поверхности	Стулья, сидения	Компьютер(ы)	Экран(ы) для проецирования изображений	Перегородки, навесы, подиумы	Площадка не оборудованная (природная)
		Для каждого игрока	у каждого игрока (текст)	у каждого игрока (визуализация)	На общем обозрении	Видно полностью	Частично закрыто	Четкость изображения	Цветность изображения	Динамика экспозиции	

⁴ Стая как у птиц или рыб, рой как у пчёл, кластер.

Параметры игры (по уровням)			Варианты реализации параметра													
первый	второй	третий	1	2	3	4	5	6	7	8						
	Способ экспозиции предмета	Структура в экспозиции	Есть четкая ⁵				...					Не четкая				
Мастер игры (социальное; мотивационно-деятельностное)	Количество, чел.		Один	Двое	Трое	Четверо	Пятеро	6	7	8						
	Индивидуальная роль, её определяет сам мастер		За команду игроков				Рандомно					Против команды игроков				
	Групповой статус, его присваивает группа		Доверие				Неопределенный					Недоверие				
	Степень известности у игроков		Известный всем		Известный не всем		Нормальное распределение известности у игроков		Мало известный всем		Не известный всем					
	Последовательность их смены		Упорядоченная постоянная	Упорядоченная динамичная	Нарастающая плавно	Нарастающая рандомно	Снижающаяся плавно	Снижающаяся рандомно	Рандомная			Перипетии				
	Длительность его активности (такт)		Один	Два	Три	Четыре	Больше	...	Право стоп-игры			Право привлекать игротехников				
	Определяющий групповую политику		Нет			Рандомно	Не известно	Рандомно				Есть				
Члены мастерских групп	Варианты функционального распределения обязанностей Мастера и группы по ...		Главмастер	Сожеты	Воздействиям (боевым)	Воздействиям (магическим)	Мертвятник	Медицине	Экономике	Юриспруденци-консультант	спецэффектам	PR	Региональный	Полигонная команда		
Игротехники			Привлекаются			Постоянно		Временно				Не привлекаются				
Игроки (социальное; мотивационно-деятельностное)	Индивидуальные		Все постоянные		Есть постоянное ядро		Рандомно		Рандомно		Есть сменное ядро		Все сменные			
	В группе		Без обсуждения		С обсуждением		Без лидера		С лидером		С уточнением дальнейшей групповой стратегии		Без уточнения дальнейшей групповой стратегии			
	В разных группа		Без обмена игроками		С обменом игроками			Смена роли		Смена статуса		С выбыванием		С кооптацией		Перипетии
	Культурный код (картина мира)	Внутри группы игроков	Совпадает					Частично					Не совпадает			
		С игротехником	Совпадает					Частично					Не совпадает			
		С мастером														
Определяющий групповую политику		Нет					Не известно					Есть				
		Между собой	Сотрудничество	Соперничество	Компромисс	Уклонение	Растворение									

⁵ Как в «Поле чудес», игрокам понятно количество букв в слове, каждая буква отделена от других.

Параметры игры (по уровням)			Варианты реализации параметра							
первый	второй	третий	1	2	3	4	5	6	7	8
Стратегии поведения, взаимодействия (социальное; технологич.; мотивационно-деятельностное)	Игроков (групп игроков)	С мастерами						+ шесть смешанных стратегий	Или 15 эталонных стратегий	Или 19 эталонных стратегий
	Мастеров (групп мастеров)	Между собой	Сотрудничество	Соперничество	Компромисс	Уклонение	Растворение	+ шесть смешанных стратегий	Или 15 эталонных стратегий	Или 19 эталонных стратегий
С игроками										
Сценарии взаимодействия (поведения)	Известные (по структуре)		Жесткие, закрытые				Частично			Мягкие, открытые
	Неизвестные (по структуре)		Жесткие, закрытые				Частично			Мягкие, открытые
Карточки	Количество		Увеличивается			Постоянное	Пульсирует	Известное	Неизвестное	
	Структурирующие контент		Время	Пространство	Материалы	Энергии	Социум	Информация	Технологии	Мотивированная деятельность
	Возможность их циклической смены		Нет	По кругу (упорядочено)	Рандомно	В рамках своей группы	В рамках всех групп игроков			
Правила игры (технологич.; мотивационно-деятельностное)	Постоянные, задаваемые мастером игры		Известные полностью			Другому мастеру игры	Игротехникам	Игроками	Лидер группы игроков	Известные не полностью
	Меняющиеся, задаваемые мастером игры		По правилам			Другому мастеру игры	Игротехникам	Игроками	Лидер группы игроков	Рандомно
Мотивы деятельности и степень их осознания (формализации, правила поведения) (мотивационно-деятельностное)	Индивидуальные		Осознанные Есть инструкция		Частично осознанные Есть нечеткая инструкция		Неосознанные Инструкции нет		Один	Много
	Групповые и		Осознанные Есть инструкция		Частично осознанные Есть нечеткая инструкция		Неосознанные Инструкции нет		Один	Много
	Стратегия поведения		Осознанная Есть инструкция		Частично осознанная Есть нечеткая инструкция		Неосознанная Инструкции нет		Одна	Много
	Сценарий поведения		Осознанный Есть инструкция		Частично осознанный Есть нечеткая инструкция		Неосознанный Инструкции нет		Один	Много
Ход игрока (мотивационно-деятельностное)	Регламентация (в рамках одного такта игры)		Последовательный	Рандомный	Пропуски хода	Одновременно с другим игроком	Отмена хода (есть)	Отмена хода (нет)	Два (и больше) хода одновременно	
Цикл всей игры (технологич.; мотивационно-деятельностное)	Длительность		Конечная			Не определено				Бесконечная
	Такт (тайм) игры		Один	Два	Три	Четыре	Больше	16	256	...
	Начало		Есть	Четкое		Рандомное			Нечёткое	Нет
	Завершение		Есть	Четкое		Рандомное			Нечёткое	Нет
	Перерывы в игре		Есть	Четкие		Рандомные			Нечёткие	Нет

Параметры игры (по уровням)			Варианты реализации параметра									
первый	второй	третий	1	2	3	4	5	6	7	8		
	Архетипичность сюжета игры		Есть ⁶			Частично есть	Эклектика			Нет		
Когнитивный стиль игроков	1-4 стили		Абстрактно-аналитический (вербальный); левополушарное.		Чувственный (наглядно-образный); правополушарное		Системный, рациональный (формально-логический); л/п		Целостный, эвристичный (интуитивный); правополушарное			
Модальность	Пять модальностей		Зрение		Слух		Запах		Вкус		Тактильное	...
Произведение (материалы и предметы; информация)	Включенного автора	Фабула, события	Достоверные			Частично			Недостоверные			
		Сюжет, эпизод, мотивы	Архетипичный			Смешанный			Неархетипичный			
		Индексы для читателя	Есть			Частично			Нет			
	Не включенного автора	Фабула, события	Достоверные			Частично			Недостоверные			
		Сюжет, эпизод, мотивы	Архетипичный			Смешанный			Неархетипичный			
		Индексы для читателя	Есть			Частично			Нет			

⁶ Игра – эталонных 4 этапа жизненного цикла, в том числе 16 эталонных подэтапов, каждый в четырех хард и четырех софт аспектах каждый.

Инфраструктуры (ресурсные)	Метрики (шкалы) для оценивания											
	Количественное				Качественное							
	Равных отношений		Равных расстояний		Порядковые							
Время
Пространство (ландшафты)
Материалы и предметы
Энергии (драйверы физических изменений)
...
Социальные
Информационные
Технологические
Мотивационно-деятельностные (драйверы психологических изменений)
Объектное
Псевдосубъектное
Субъектное

Фреймы знаний и картины мира игроков, игротехников и мастеров игры могут совпадать или существенно отличаться

1. Атрибуты	Код доступа (индекс)	4. Модификации кодов доступа	Код доступа
• Атрибут (напр., А) • ... • ...	Варианты кода доступа: <input type="checkbox"/> Доступен <input type="checkbox"/> Частично доступен <input type="checkbox"/> Недоступен <input type="checkbox"/> Для модификации доступен <input type="checkbox"/> Для модификации частично доступен <input type="checkbox"/> Для модификации не доступен	• Модификация (напр., №4) • ... • ...	-/-
2. Функции	Код доступа	3. Функционирование	Код доступа
• Функция (напр., а1А) • ... • ...	-/-	• Функционирование (напр., 1) • ... • ...	-/-
Акцент на	Мышление	Поведение	

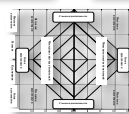
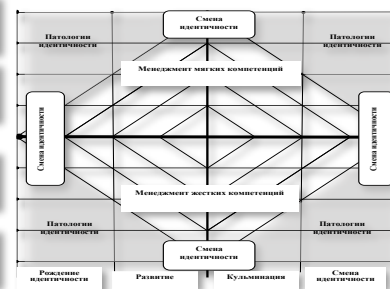
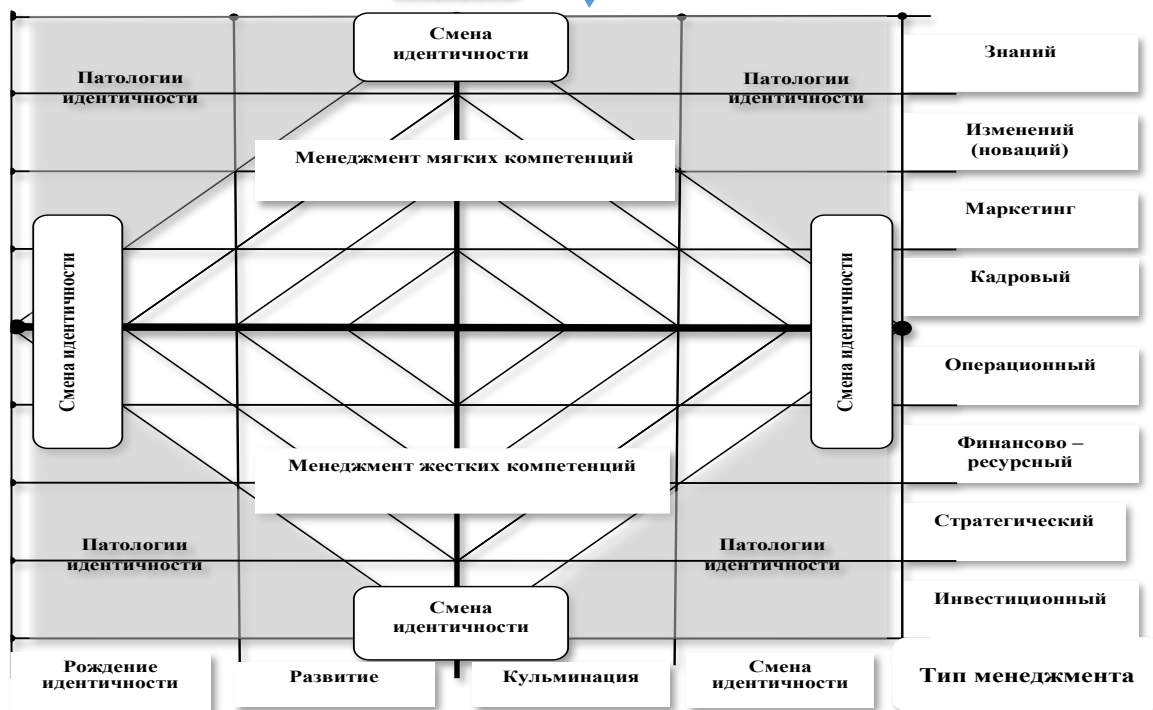
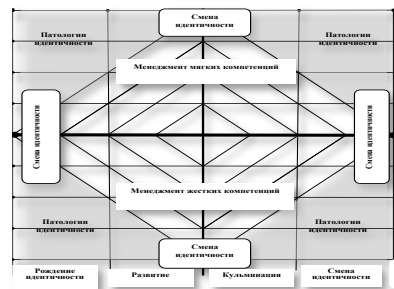
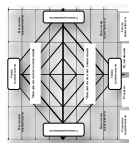


Рисунок 6. Фрактальное Время. Пример позиционирование Фрейма знаний игрока и Эталонная картина мира на поле состояний «Кульминация» Жизненного цикла игры.

*Дорогие стратеги и сценаристы,
мыслите ресурсами.*

*В этой компетентности
основа Вашего мастерства
как художников слова и
упаковщиков информации,
а также игроков, игротехников и
мастеров игры*