

**Игра - это серьезно!**

Почему геймификация приводит к неожиданным результатам в третьем секторе?



# О чем поговорим?

- Что такое геймификация/ игра?
- Кейс в Китае: борьба с дискриминацией на рабочем месте
- Узнать больше
- Контакты



# Что такое геймификация?

Игрофикация (геймификация от [англ.](#) gamification, геймизация) — применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах

с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости

в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг.



# А что такое игра?

Цель

Правила

Система обратной связи

Добровольное участие

На пример: Гольф / Кроссворд / Покемон Го



# А что такое игра?

Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles

Играть игру является добровольной попыткой преодолеть ненужные препятствия

Bernard Suits

The Grasshopper: Games, Life and Utopia, 1978

# А что такое игра?

World of Warcraft/ Мир Военного Ремесла —  
многопользовательская ролевая онлайн-игра:

11 миллионов игроков = 6 миллиона лет (по времени)

The opposite of play is not work. It's depression.

Противоположностью игры не является работа, а  
депрессия.

Brian Sutton-Smith



# Почему мы играем?

-достигаем цели / находим применение / верим в собственные способности

-в коллективных играх играем/работаем в команде

-разрабатываем новые навыки/ знания

= позитивные эмоции ;-)

# Кейс в Китае: борьба с дискриминацией на рабочем месте

В Китае приняты разные законы:

-запрет на дискриминацию на работе по гендерным признакам

-с 1997 года, легализация ЛГБТ отношений

Тем не менее: социальное табу на открытое ЛГБТ образ жизни => многие (70 миллионов человек) скрывают гендерную идентичность => дискриминация на рабочем месте.

Задание: как открыто говорить о закрытой теме?



# Кейс в Китае: борьба с дискриминацией на рабочем месте

Задание:

- вовлечь всех игроков: ЛГБТ сотрудников, ЛГБТ НКО, работодателей, работников отдела кадров
- гарантировать анонимность
- предложить практические решения приемлемы для всех игроков

Дело серьезное, значит тут нужна игра!



# Кейс в Китае: борьба с дискриминацией на рабочем месте

Цель: практические решения приемлемы для всех игроков

Правила: Идея / Вопросы / Ответы / Кейсы 140 знаков

Система обратной связи: очки / dashboard

Добровольное участие: сообщество + НКО + IBM, Infosys, Goldman Sachs

由于培训是在线进行，所以多地的IBMer一起参加了这次活动。小编就截个屏，大家线上线下讨论积极踊跃，很深入，也表达了很多想法~ 最后总结一点就是，**无论对于什么样的人，尊重对方，是最最重要的！**

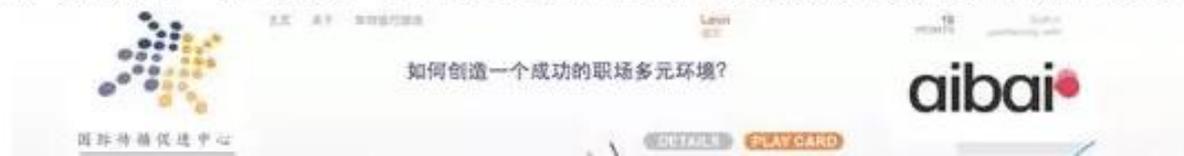
想法	问题	所有回复	我得到的回复
<p><b>想法</b></p> <p>我觉得多元文化是IBM一个特别值得骄傲的地方。虽然不能保证每一个员工都能平等接受，对待不同的人，但至少公司的文化是包容的，这点我深以为傲！</p> <p>0 zhangming</p>	<p><b>问题</b></p> <p>IBM是怎样做到包容LGBT人群的？</p> <p>0 wanda</p>	<p><b>行动派</b></p> <p>喜欢和爱是有很大区别的，希望成为朋友的喜欢和有火花的爱情是两码事吧</p> <p>0 zhangming</p>	<p><b>行动派</b></p> <p>IBM是不是也应该建立这样的中性洗手间？而不是只有残疾人洗手间。</p> <p>1 wanda</p>
<p><b>想法</b></p> <p>公司的企业文化真的很重要，IBM是我自身感触最深的，最重要的在于行动，真的是要上而下，每个员工如果都多多了解LGBT的文化，因为了解而尊</p> <p>0 Lydiayanyan</p>	<p><b>问题</b></p> <p>帅气的男士我也喜欢，漂亮姑娘我也喜欢，怎么判断我自己是不是双性恋？</p> <p>8 betty</p>	<p><b>我反对</b></p> <p>都差不多，只不过对于同性和异性之间的性关系，大家普遍看待的心态不一样。</p> <p>0 木头</p>	<p><b>我支持</b></p> <p>提倡的是平等！</p> <p>0 leon</p>
<p><b>想法</b></p> <p>我是一个想法很独特的人，在某些问题或看法上和别人不一样，但是我根本不在意别人的目光和反对的声音，所以我想说同志群体，走自己的路，过自己的幸福</p> <p>2 betty</p>	<p><b>问题</b></p> <p>我很好奇：大家都知道同性相斥，异性相吸，为什么同性恋会喜欢同性的人呢？异性为什么不能吸引他们？</p> <p>2 wanda</p>	<p><b>行动派</b></p> <p>将自己的好奇心保持在一个正常的不打扰到他人的范围里，不要妄自猜测判断。</p> <p>0 lailai</p>	<p><b>我支持</b></p> <p>明白了。多谢。不过，我觉得提倡这词不对。这不是提倡，这是增加能见度。提倡的是平等，而不是LGBT。</p> <p>0 Engels</p>
<p><b>想法</b></p> <p>不知道大家有没有看过奇葩说，里边有位辩手叫姜思达。他在海选的时候就在全国人民面前出柜了。他用自己真实的故事让大家了解了他，并爱上来了他。只要</p> <p>2 Lydiayanyan</p>	<p><b>问题</b></p> <p>有没有觉得LGBT很“恶心”“变态”的人... 大家反感LGBT群体的原因是什么？</p> <p>5 lailai</p>	<p><b>行动派</b></p> <p>光喜欢没用，还是得看你是否会对对方产生想要有亲密关系的想法（不一定是生理的亲密。）</p> <p>0 耗耗M</p>	<p><b>我想问</b></p> <p>还有“被提倡”这个环节？这是怎么回事儿？您能举个例子吗？</p> <p>1 Engels</p>

今年非常荣幸的和**LGBT NGO组织“爱白”**（多年的老朋友）以及**国际传播促进中心**（简称**ICCD**，新朋友）合作，进行了一次线上的LGBT培训及互动。

培训分为两个部分，第一部分包括一个情景动画短片（如下图），短片以动漫的形式演示LGBT员工在职场可能面对的歧视困境及他们如何应对挑战：



第二部分则是互动平台的讨论（见下图），参加者在此平台上提出关于如何创造职场多元环境自己的观点（即抛出一张“观点卡”），同时对其他参加者的观点以类似的卡片方式进行回应。



# Кейс в Китае: борьба с дискриминацией на рабочем месте

Что мы получили?

- качественные данные от всех игроков
- конкретные и реальные решения
- сотрудничество комьюнити+НКО+бизнес+изменения в контрактах
- ощущения комфорта, радость от игры, коллективное решение проблемы

Игра сейчас применяется:

- в Китае для интеграции людей на колясках
- в Саудовской Аравии для привлечения девушек в университет



## Узнать больше

IFTF: Institute for the Future

<http://www.learningisearning2026.org/>

<http://gamification-now.ru/>

Reality is Broken, Jane McGonigal

Play at Work, Adam Penenberg



# Кейс в Китае: борьба с дискриминацией на рабочем месте

Цель: практические решения приемлемы для всех игроков

Правила: Идея / Вопросы / Ответы / Кейсы 140 знаков

Система обратной связи: очки / dashboard

Добровольное участие: сообщество + НКО + IBM, Infosys, Goldman Sachs

资讯 | #inclusive@IBM LGBT骄傲月--平等, 从了解开始。

2016-06-24 IBM招聘



每年的6月是IBM LGBT骄傲月, 以往我们都会举办一个讲座, 请高层来说说话, 大家

CRITICAL IMAGINATION IN RESPONSE TO:

*What are the barriers to creating new paths out of poverty?*

Large families and high population growth are a barrier to health, education, nutrition, and sustainable use of natural resources

played about 2 years ago by Rachel Y



PLAY ANTAGONISM

Disagree? What's wrong with this path?

The trial is not open.

PLAY ADAPTATION

Yes, and...how might this path play out differently in your community or region?

The trial is not open.

PLAY INV

Curious? FOLLOW

The trial is not open.

# Спасибо за внимание!

Filip Noubel

[filip@praguecivilsociety.org](mailto:filip@praguecivilsociety.org)