

Привет!

Я гейм-дизайнер
Despotism3k



Мы поговорим о рациональности в инди разработке

Исходные данные:

1. lesswrong.ru,
“Гарри Поттер и методы
рационального мышления”
Элизер Юджовский

2. “Критическое мышление и
геймдев”
статья специалиста по контролю
за качеством компании
Wargaming Вячеслава Лукьяненко

HARRY POTTER AND THE
METHODS OF
RATIONALITY

BY LESSWRONG



Рациональное мышление — это

Эпистемическая рациональность: Искусство
обретения убеждений, согласующихся с
реальностью настолько близко, насколько
возможно

Инструментальная рациональность:
реализация ваших ценностей. Искусство
направлять будущее в сторону более
удовлетворяющих тебя результатов.
“Выигрывание”

Ошибка выжившего

«Рассказы об уме и доброте Дельфинов основаны на рассказах уставших пловцов, которых они толкали к берегу, но мы лишены возможности услышать рассказ тех, кого они толкали в другую сторону»

Читайте постмортемы =>



Ошибка доступности ИНФОРМАЦИИ

От чего чаще умирают люди? От
болезней или транспортных аварий? А
на сколько?

Ошибка доступности ИНФОРМАЦИИ

От болезней умирает больше людей в
16 раз чем от аварий
Большинство опрошиваемых называют
число на много меньшее

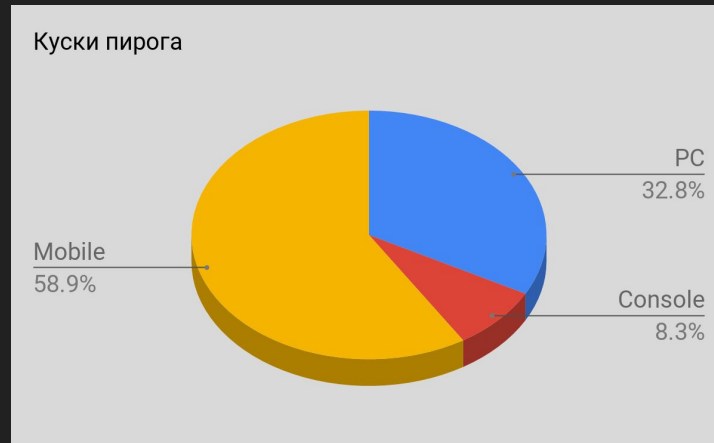
Ошибка доступности ИНФОРМАЦИИ

В каком сегменте сколько денег
заработано на играх в 2017г.?

1. PC
2. Console
3. Mobile

Ошибка доступности ИНФОРМАЦИИ

1. PC – \$33 миллиарда
2. Console – 8.3\$ миллиарда
3. Mobile – \$59.2 миллиарда





Задача «2-4-6»
[Питер Уосон, 1960.]



Ошибочность рассуждений, вызванная эффектом подтверждения

Игроки будут придумывать
"единственно правильные" стратегии.
Объясняйте им, что они не правы

Феномен Баадера- Майнхофа или Иллюзия частотности

“Недавно узнанная информация,
появляющаяся вновь спустя
непродолжительный период времени,
воспринимается как необычайно часто
повторяющаяся”

Если вы сделаете честные случайные
события в игре, игроки будут думать
что они не случайные.
Наоборот это тоже работает =)

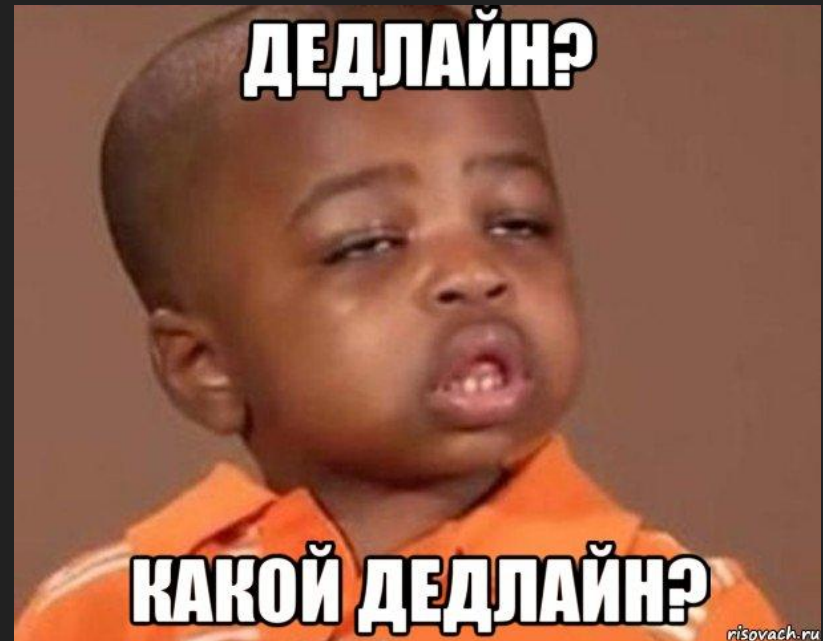
Ошибочность планирования

Роджер Булер [Buehler, 1994]
попросил студентов-психологов
предсказать важный параметр: время
сдачи их дипломных работ

В среднем, студентам потребовалось
55 дней, чтобы завершить свои
дипломы, на 22 дня больше, чем они
ожидали, и на 7 дней больше, чем они
ожидали в худшем случае

Ошибочность планирования

Знание об этой
ошибке не помогло
нам выпустить игру в
ожидаемый срок, но
помогло трезво
оценить “худший
случай” =)



Конец!

Despotism3k выйдет в
октябре 2018!
наверно ;)

vk.com/despotism3k

