

Основные итоги и персоны шестой секции Музея Игрофикации

Основные ошибки при построении игрофицированных систем

Вот открытый список наиболее часто встречающихся в игрофикации ошибок:

- Нечёткие и/или непонятные правила
- Изменение правил по ходу игры
- Слишком сложный и непонятный вход (в том числе и платный)
- Неравенство игроков без возможности выбора "за кого играть"
- Большая дистанция между уровнями
- Слишком простые уровни
- Отсутствие сквозной истории
- Беспорядочно набросанные инструменты
- Не учитывается обратная связь
- Преобладание внешней мотивации
- Внедрение игрофикации там, где она не нужна
- Бейджификация

Октализ

Октализ представляет собой восьмиугольник, в котором определённым образом расположены ядра мотивации — то, что движет игроком при взаимодействии с игрофицированной системой или игрой.

Вот эти драйверы:

- Высший смысл
- Креативность и исследования
- Социальные явления
- Непредсказуемость и любопытство
- Боязнь потери
- Дефицит и желание
- Контроль и обладание
- Развитие и завершение



Подробный разбор этих ядер мотивации заслуживает отдельного курса. У Октализа есть правая (творческая) и левая (аналитическая) половины, а также верхняя (позитивная) и нижняя (негативная). Нижняя часть отлично работает для того, чтобы подтолкнуть игроков к конкретным действиям. Но строить игрофицированную систему, основываясь только на нижней половине Октализа, нельзя, если вы хотите, чтобы ваши игроки были довольны. Применять Октализ по отдельности лучше не стоит. Зато его применение отлично способствует увеличению интереса пользователей к системе, если внедрять его после того, как мы прошли по 6 шагам построения игрофицированной системы.

Ещё три шага построения игрофицированных систем

Обычно после того, как игрофицированная система создана (были пройдены шесть шагов её построения), всё только начинается. Далее следуют ещё минимум три шага.

Все эти три шага очень важны, но базируются они на тестировании. Обычно это очень болезненный процесс, т.к. в той системе, которую вы с таким трудом и любовью создавали, люди ищут (и находят!) недочёты и недостатки. Но это всё равно сильно лучше, чем если эти недочёты найдут игроки.

До тех пор, пока в вашей игрофицированной системе не появилось внутреннее ядро менторов и наставников, игрофикация будет не проектом, а процессом. И только если Улучшатели, Вожди, Филантропы, Достигатели, Свободные духом и Социализаторы (по Маржевскому) возьмут от вас бразды правления, появится вероятность, что система сможет существовать сама по себе.



Сценарии развития будущего игрофикации

Можно рассмотреть три основных варианта будущего игрофикации:

1. Нереальный. Когда всё останется так же, как было 15-20 лет назад. Все забудут про игрофикацию, она не будет применяться или станет маргинальной отраслью.
2. Негативный. Системы по типу Сезам Кредит будут появляться повсеместно и игрофикация станет основным инструментом манипуляции людьми.
3. Позитивный. Игрофикацию ждёт развитие во многих отраслях, где она пока почти не представлена. Выход программ лояльности и игрофикации в HR за пределы PBL, «штурм крепостей» юриспруденции и бухгалтерии и т.д.

Каким будет это будущее, зависит от нас – от сообщества игрофикаторов. Это та причина, по которой мы уделяем такое внимание Этическому Кодексу Игрофикатора.

Кодекс чести игрофикатора (клуб Why42)

Принцип добра: мы игрофицируем только те проекты, которые находятся в соответствии с нашей совестью и пониманием добра. Не беремся за те, что расходятся с этими понятиями

Принцип потребности: мы игрофицируем только то, что необходимо игрофицировать. Не игрофицируем просто ради денег, славы и т.п.

Принцип честности: мы честны с собой, с заказчиками и пользователями игрофицированной системы. Мы честно предупреждаем заказчика, что игрофикация – не «волшебная таблетка»

Принцип прозрачности: клиент и игроки должны иметь возможность узнать, какая информация о них получена с помощью инструментов игрофикации

Принцип диалога: мы стараемся выяснить у заказчика его истинные цели, даже если он сам их не до конца понимает. Высказывая свою экспертную точку зрения, не манипулируем заказчиком и не навязываем свое понимание целей насильно

Принцип пользы: наш игрофицированный проект может приносить игрокам пользу, даже если заказчик это «забыл» предусмотреть. При этом помним предыдущий принцип диалога: не навязываем заказчику, но встраиваем эту пользу в систему так, чтобы это не противоречило целям заказчика. На самом деле, это принесёт пользу и всей системе - она будет так более эффективна и долговечна.

Принцип простоты: мы используем слова и фразы, понятные собеседнику. Если действительно нужно ввести какой-либо термин, который собеседник не знает, делаем это вовремя и вежливо. Не усложняем речь с целью просто повыпендриваться

Принцип конфиденциальности: мы не распространяем инсайдерскую информацию про деятельность Клуба и заказчиков

Принцип лояльности: мы не работаем над двумя конкурирующими проектами одновременно

Ну и самый главный принцип - **May the Fun be with you! ;)**

Игрофикация больше, чем кажется



Каждая секция Музея – это маленький Путь героя. И когда начинается новый этап игры, часто бывает так, что вся предыдущая игра – это всего лишь один из уровней новой игры.

Мы понимаем, что у многих из вас сейчас ощущение, что вы – матёрые игрофикаторы. Но этот курс – всего лишь начало. Да, вы сейчас знаете больше, чем 90% тех, кто называет себя игрофикаторами или геймификаторами. Достаточно вспомнить, что в большинстве случаев всё ограничивается рамками PBL, реже – подбираются какие-то другие инструменты. О существовании алгоритма 6-О,

6-D или любого другого варианта построения целостной системы большинство из них даже не слышали. И теперь вспомните, насколько дальше продвинулись вы.

Но мы хотим предостеречь: далеко не всегда созданная вами игрофицированная система будет работоспособной. Если же вы планируете что-то масштабное, вам точно лучше посоветоваться с более опытными игроками. Нам бы очень не хотелось через пару лет читать статьи с названиями типа «очередной провал игрофикации» только из-за того, что вы переоценили свои силы и не запомнили эту картинку.



Чем больше мы погружаемся в мир игрофикации, тем больше всё это напоминает финальную сцену из фильма «Люди в чёрном» (она в следующем шаге). Хотите отправиться с нами туда, куда не ступала ещё нога Маржевского и Ю-Кай Чоу?

Оставайтесь на связи!

Персоны, с которыми вы познакомились в шестой секции

Музея Игрофикации



У Ю-Кай Чоу, разработавшего систему Октализ, есть очень интересный и постоянно обновляющийся сайт. Также у него есть увлекательная, а главное - полезная книга [Actionable Gamification - Beyond Points, Badges, and Leaderboards](#), которая пока не переведена на русский язык.



Про геймдизайнера Джесси Шелл уже упоминалось в первой секции Музея. Почитать про него можно, например, [здесь](#). Вот его [личный сайт](#). Рекомендуем к прочтению его книгу [The Art of Game Design: A Book of Lenses](#), которая на русский язык пока тоже не переводилась.