

Определения и персоны, с которыми вы познакомились в первой секции Музея Игрофикации

Существует множество определений термина «Игрофикация» (Gamification). Мы предлагаем следующее определение, в наибольшей степени отражающее нашу позицию.

Игрофикация - введение новых, дополнительных игровых правил в неигровые контексты (бизнес-процессы, образование, повышение личной эффективности и т.д.), соблюдение которых делает реальность более увлекательной и интересной для игроков. При этом игрок совершает в неигровом контексте те же действия, что и до введения игрофикации, и в любой момент может отказаться от этой надстройки и вернуться к обычному взаимодействию с реальностью.

Критерии отличия игрофикации от игр, симуляторов, принудительной деятельности и пр.

- ✓ Добровольный вход и выход
- ✓ Наличие правил, надстроенных над исходным неигровым контекстом, за счёт усложнения реальности делающих опыт игроков более привлекательным
- ✓ Когда игрок находится внутри игрофицированной системы, он совершает в исходном неигровом контексте обычные для себя и полезные для неигрового контекста действия, часть из которых наполнена дополнительным игровым смыслом

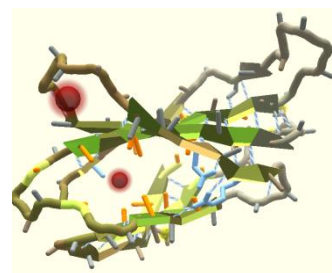
Только при соблюдении всех этих правил можно считать какой-либо процесс игрофикацией.

Примеры

Бизнес-игра по обучению продажам или посвящённая моделированию рабочего дня не является игрофикацией, т.к. здесь есть упрощение реальности и полезных действий в реальном мире, совершаемых одновременно с игровыми, игроки не совершают.

Обучение в школе не является игрофицированной системой, т.к. из этой системы (системы оценок) нельзя выйти, не покинув неигровой контекст (обучение). Отказ от оценок, если мы говорим о стандартной образовательной системе, приводит к отрицательным последствиям для игроков. Образование можно было бы назвать игрофикацией, если бы получение оценок было добровольным и необязательным элементом (когда ученик может сколько угодно долго продолжать обучение без получения оценок, если его это устраивает, но для получения, например, диплома, ему необходимо эти оценки получить).

Игру [FoldIt](#) можно отнести к игрофикации, т.к. в любой момент можно отказаться от игровой формы соединения белка и делать это, как и раньше, в лаборатории. Просто практика показывает, что в форме игры это делать интереснее и эффективнее.



Программы лояльности можно отнести к игрофикации, т.к. если игрок забыл, например, дома карту лояльности, он всё равно может купить товар или воспользоваться услугой. Просто для него это будет менее выгодно и, возможно, мене увлекательно. В следующий раз, когда игрок возьмёт с собой карту лояльности, он может вновь вернуться в игрофицированную систему.

Изучение таблицы Менделеева, когда её используют в качестве поля для игры в «Морской бой» можно считать игрофикацией, т.к. происходит введение дополнительных правил, делающих неигровой контекст более интересным. От этих правил в любой момент можно отказаться и снова запоминать расположение элементов, как и раньше.



Про геймдизайнера Джесси Шелл вы можете почитать, например, [здесь](#). Вот его [личный сайт](#).