

Основные итоги и персоны пятой секции Музея Игрофикации

Погружение и Путь игрока

Можно выделить четыре стадии погружения игроков в виртуальный мир: фаза Непогружённого, Аватара (Марионетки), Представителя (Характера) и Погружённого (Идентификации). Это движение от восприятия виртуального мира как совокупности объектов, не имеющих отношения к реальности через восприятие «понарошку» и более осознанное «отыгрывание роли» к полному погружению.

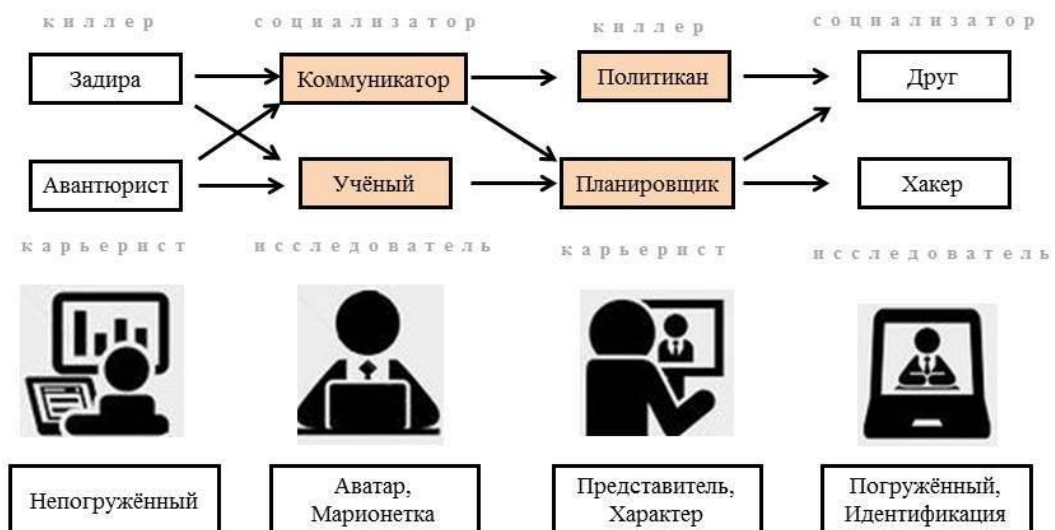
Игроки одновременно погружаются в виртуальный мир (и сживаются со своими героями, проходя стадии погружения) и движутся по пути игрока.

В идеале, они должны дойти до конца этих двух процессов в одно и то же время. Но если в виртуальном мире слишком много рутины, они могут достичь полного погружения до завершения этого движения. Тогда игроки чувствуют, что прошли свой Путь героя, но линия финиша по-прежнему далеко.

Когда виртуальный мир исчерпывает себя слишком быстро, игроки могут закончить, не доведя игру до полного погружения. Это приводит к возникновению чувства недовольства - они пересекли финишную черту, но не чувствуют, что закончили игру.

При создании игрофицированных систем нужно стремиться, чтобы большинство игроков почувствовали погружение до уровня Представителя (Характера) и Идентификации во второй половине Пути игрока.

Путь игрока



Путь героя по Кэмпбеллу

Отправление

Отправление состоит из пяти шагов, которые игроки проходят, пока они ещё не погружены в игровой мир.

Призыв к приключениям – когда игрок узнаёт откуда-то о существовании виртуального мира. Это может быть реклама, рекомендация знакомого, ссылка в статье и т.д.

Отказ от вызова – большинство потенциальных игроков отсеивается на этом этапе, т.к. они считают, что у них нет на этот виртуальный мир денег, времени, они боятся, что не справятся...

Сверхъестественная помощь. Это может быть помощь от друга, сообщества, владельца виртуального мира.

Пересечение первого порога – шаг входа в виртуальный мир. Игрок совершает какие-то действия для того, чтобы начать взаимодействие с виртуальным миром.

В чреве кита – шаг более полного погружения в игру, когда игрок изучает какие-то особенности виртуального мира и готовится к приключениям.

Инициация

Инициация состоит из шести шагов, которые в идеальном случае следуют в таком порядке:

Дорога испытаний – этап преодоления первых препятствий и изучения виртуального мира. Игрок всё ещё воспринимает окружающее, как совокупность объектов, и узнаёт основные законы этого мира. В схеме Бартла этому шагу соответствует этап Авантюриста/Задиры. В типологии Маржевского это пользователи, "пробующие на зуб" систему – Рвач, Задира, Разрушитель и Потребитель.

Встреча с богиней – шаг, на котором отсеивается значительное количество игроков. На этом этапе игрок понимает, что те препятствия, которые он уже преодолел на «Дороге испытаний» - это лишь капля в море, и ему предстоит ещё сделать очень многое, если он хочет двигаться дальше в виртуальном мире. В схеме пути игрока по Бартлу этот шаг соответствует этапу Учёного/Коммуникатора. Игроки Маржевского на этом этапе более глубоко погружаются в систему. Нетворкер старается определить, кого он может найти в этом мире, Эксплуататор изучает возможности системы. В этот момент пользователи находятся на стадии «Аватара».

Женщина как соблазнительница Этот шаг – непосредственный момент «отсеивания» Игроков. В этот момент игрок задумывается, стоит ли ему продолжать своё движение в виртуальном мире, нужна ли ему победа над этим виртуальным миром. Это момент максимально осознанного выбора в Путешествии героя. В схеме Бартла он соответствует переходу между Учёным/Коммуникатором и Планировщиком/Политиканом. В схеме Маржевского это момент принятия внутренних смыслов игрофицированной системы, когда методы PBL больше не работают.

Примирение с отцом – этот шаг фактически включает в себя всю основную игру. Хотя это всего лишь один из этапов Пути героя, по времени он может занимать 80-90% от всей длительности взаимодействия игрока с виртуальным миром. Это стадия, когда игрок решает выиграть эту игру. Если игрок выбирает роль Политикана, то он стремится оказывать максимальное воздействие на людей, если игрок - Планировщик, то он стремится выиграть у виртуального мира. В типологии Маржевского это игроки, совершающие поступки по внутренним мотивам (Филантроп и Достигатель) или стремящиеся оказать позитивное воздействие на систему, и таким образом «примириться с отцом» (Улучшатель и Вождь). В стадиях погружения это этап «Представителя, Характера» - когда игрок берёт на себя какую-то роль, и строго следует правилам, соответствующим этой роли.

Апофеоз - это стадия интуитивного понимания законов виртуального мира. Если игрок является Хакером, то он отлично разбирается в самом виртуальном мире, а если Другом – то в его обитателях. На этом этапе Свободный духом может полностью отдаться творчеству, а Социализатор (по Маржевскому) - общению. Для всех игроков на этом этапе новые препятствия на «Дороге испытаний» уже не страшны – с большей частью из них они справляются интуитивно.

Финальный приз – это обычно та формальная причина, которая служит поводом для посещения виртуального мира. В игрофицированных системах, как и в мифах, это может быть какой-то приз, который имеет значение и в реальном мире.

Возвращение

Возвращение также состоит из шести этапов, как правило, осуществляемых в таком порядке:

Отказ от возвращения – нежелание игрока возвращаться в реальный мир, т.к. в виртуальном мире он нашёл новых друзей и «признание отца».

Магический побег в современных виртуальных мирах часто превращается скорее в "Магическое удержание", т.к. их создатели обычно меньше всего заинтересованы, чтобы игрок покидал их мир.

Спасение извне. Это обычные проблемы из реального мира, которые не дают игроку оставаться в виртуальном мире вечно. В случае с виртуальными мирами (особенно - с играми) эти два шага (Магический побег, превратившийся в "Магическое удержание" игрока и Спасение извне) часто меняются местами.

Пересечение обратного порога – этап, когда игрок возвращается в реальный мир. В этот момент не происходит окончательного разрыва с виртуальным миром, просто этот мир имеет теперь гораздо меньшее значение для игрока, чем раньше.

Хозяин двух миров – этот этап наступает, когда виртуальный мир превращается в такое же обычное место, как и реальный мир. Игрок чувствует себя в нём хозяином, может вернуться в него в любой момент и иметь при этом статус Героя.

Свобода жить – это этап, когда игрок живёт своей обычной жизнью, иногда возвращаясь к виртуальному миру хотя бы мысленно, в воспоминаниях.

В хорошо сделанной игрофицированной системе нет необходимости удерживать игроков, особенно после достижения стадии Апофеоза. Хотя игрок и может продолжить дальнейшее взаимодействие с системой в качестве, например, наставника, не менее хорошим вариантом будет, если он просто выйдет из системы или перейдёт на новый уровень. На самом деле, у игрока должна быть возможность в любой момент выйти из игры, хотя чем "правее" в этот момент будет игрок на графике эволюции пользователей, тем для системы будет лучше.

Игрофицированная система в идеальном случае должна быть создана так, чтобы игроки, на какой бы стадии движения по Пути игрока они ни находились, должны быть довольны, когда игра заканчивается (или когда они выходят из игры). Если у большинства игроков более или менее совпадают стадии погружения и Пути героя, это обычно означает, что цель игрофицированной системы выполнена. Ну и надо учитывать, что около 10% игроков будут недовольны в любом случае, какую бы совершенную систему вы ни создали. Как правило, это игроки "первого уровня", и если их не удалось вовлечь за всё время игры, то быть довольными, когда игра с ними заканчивается, надо, скорее, разработчикам системы.

Персоны, с которыми вы познакомились в пятой секции

Музея Игрофикации



[Джозеф Кэмпбелл](#) – учёный, разработавший теорию Мономифа, или Путешествия героя. Его книга [Тысячеликий герой](#) (Герой с тысячей лиц) – как раз об этом.

Интересные статьи:

[Виртуальные миры. Почему люди играют?](#)

[Оригинал этой статьи на английском](#)