

Основные итоги и персоны четвёртой секции Музея Игрофикации

Типы игроков по Ричарду Бартлу

Все игроки ведут себя совершенно по-разному. Ричард Бартл разработал классификацию на основе многопользовательских онлайн-игр, где игроки были разделены на 4 крупных категории.

Карьеристы (Achievers) – те, кто стремится к достижению вершин и преодолению препятствий в играх;

Исследователи (Explorers) – те, кому нравится изучать игровой мир;

Социализаторы (Socializers) – те, кому больше всего нравится общаться с другими игроками;

Киллеры (Killers) – те, кому нравится влиять на других игроков.



Расширенная типология Ричарда Бартла

Позже Бартл пришёл к выводу, что каждый из типов игроков можно разделить на два подтипа в зависимости от того, действуют они осознанно или нет.

Таким образом, получилось 8 типов игроков

Авантюристы - неявные *Карьеристы*: постоянно ищут, чем бы заняться, но легко бросают это, если встречаются препятствие

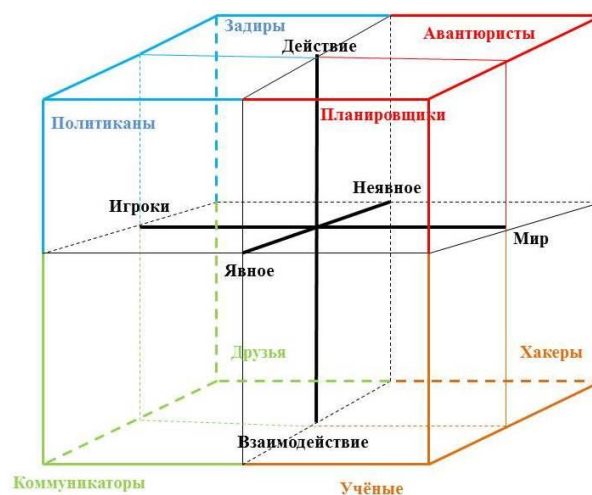
Планировщики - явные *Карьеристы*: упорно добиваются конкретной цели, преодолевая все препятствия на пути

Ученые - явные *Исследователи*: постоянно экспериментируют и получают новые знания

Хакеры - неявные *Исследователи*: хотя они и могут проводить эксперименты, у них есть интуитивное понимание игрового мира и определённая власть над ним

Коммуникаторы - явные *Социализаторы*: постоянно ищут новых людей в свою «тусовку» и стараются узнать о них как можно больше

Друзья - неявные *Социализаторы*: отлично знают своих соратников и с удовольствием дружат с ними



Задирь - неявные *Убийцы*: очень агрессивны по отношению к другим игрокам или к владельцам системы, стремятся получить максимально плохую репутацию

Политиканы - явные *Убийцы*: предусмотрительные и дальновидные игроки, стремящиеся получить максимально хорошую репутацию

Путь игрока

Игроки по ходу игры меняют своё поведение, двигаясь по определённой траектории. Путь игрока всегда проходит по схеме неявное – явное – явное – неявное. Если добавить третье измерение, то путь игрока может проходить в виде четырёх разных вариантов. Если вновь вернуться к двухмерному представлению, то путь игрока выглядит следующим образом.

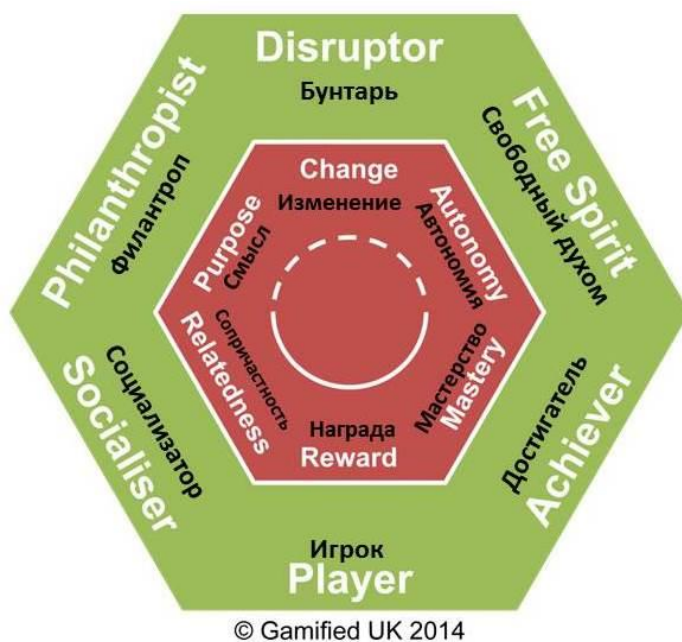
Путь игрока



Из этих «путей» мы можем теперь увидеть более общую последовательность:

- Игроки начинают с определения границ своих действий. Делают они это инстинктивно или по предыдущему опыту в подобных ситуациях. Они могут делать это или перебирая по очереди разные разумные варианты (*Авантюристы*), или впадая в крайности (*Задирь*).
- Выяснив, какие у них есть возможности, они начинают строить комбинации – стараются узнать, что работает в сочетании с чем-то ещё. Они делают это либо путём экспериментов (*Ученые*), или просто спрашивают тех, кто уже знает (*Коммуникаторы*).
- Получив необходимые знания, чтобы действовать эффективно, они применяют их, чтобы добиться того, что они считают успехом. Параметры «Успеха» зависят от того, кем является игрок. *Планировщики* стремятся победить виртуальный мир, *Политиканы* стремятся получить власть над другими игроками.
- Игроки, наконец, осваивают навыки до такой степени, что они становятся их второй натурой. Теперь они понимают виртуальный мир (*Хакеры*) или свою команду (*Друзья*) подсознательно, без необходимости думать, какое влияние окажут их действия - они "просто знают".

Типология игроков (пользователей) Анджея Маржевского (Гексада)



стремлением к мастерству, Социализаторы – единением, Филантропы – высшим смыслом). Для пользователей, чей тип – Игрок – важны, в первую очередь, внешние награды. По сути, их «формулу» можно описать как «пользователь с внутренней мотивацией + награда = Игрок». Соответственно, их тоже – четыре типа. И ещё один сегмент – это Бунтари, или Подрывники – те, кем движет желание изменить систему (повлиять на систему в хорошую или плохую сторону).

В зависимости от преобладающего типа мотивации, пользователи в разной степени хотят играть в игру (взаимодействовать с игрофицированной системой).

Анджей Маржевский разработал типологию игроков (пользователей), которую назвал «Гексада» (Hexad). Гексада описывает взаимоотношения и мотивацию пользователей именно в игрофицированных системах, а не в многопользовательских онлайн-играх, как у Бартла. Отсюда и различие в терминологии (например, Маржевский предпочитает слово «пользователи», а не «игроки»), типах мотивации и даже количестве игроков (пользователей).

Четыре типа игроков (пользователей) мотивируются преимущественно внутренней мотивацией (Свободные духом – автономией, Достигатели –



Пользователи (игроки) с преобладанием внутренней мотивации

Социализатор – тип игроков, очень похожий на одноимённый тип, выделенный Ричардом Бартлом. Они любят общаться, и в этом состоит их основной интерес при взаимодействии с игрофицированной системой. Обычно они не могут создавать какой-нибудь интересный контент, зато могут оживить любую систему, т.к. будут писать комментарии и общаться с другими участниками.

Свободный духом – состоит из двух подтипов. Первый – Исследователь, очень похож на одноимённый тип, выделенный Бартлом. Они любят исследовать всё, что происходит в системе, находить неизвестные никому уголки и т.д. Второй подтип – Творец (Creator) – они могут и любят создавать что-нибудь новое. Иногда их можно определить по самому необычному и интересному оформлению «личного кабинета», либо они могут создавать разнообразные дополнения к самой игре или делать что-то необычное внутри самой игры.

Достигатели – могут вести себя схожим образом с Карьеристами Бартла, но делают они это не ради внешних наград, ими движет такой вид мотивации, как стремление к мастерству. Они могут участвовать в различных конкурсах или помогать другим игрокам, но делают они это не из соображений внешней мотивации, а для того, чтобы доказать себе, что они могут справиться с этим лучше кого-либо ещё.

Филантропы – игроки, которые с удовольствием помогают другим игрокам, дают советы и подсказки, ими движет такой тип внешней мотивации, как Высший смысл. Повышенную концентрацию этих игроков можно встретить на таких сайтах, как Википедия или Stackoverflow.

Игроки – пользователи (игроки) с преобладанием внешней мотивации

Рвач (карьерист) – тип игроков, действующий схожим образом с Филантропами. Они тоже могут оказывать помощь другим участникам, но только в том случае, если за это их будут ожидать какие-то внешние награды.

Потребители – игроки, готовые на все ради наград. Если необходимо осваивать какие-то новые знания, они внешне могут действовать как Достигаторы, но делать они это будут ради внешних наград, а не по внутренним побуждениям. Это те игроки, которые принимают участие в конкурсах исключительно ради призов и совершают покупки в одном и том же магазине только из-за бонусов по программе лояльности.

Нетворкеры могут действовать схожим образом с Социализаторами, но из меркантильных соображений. Например, это люди, приходящие на разнообразные тренинги с основной целью познакомиться с «нужными» людьми. Они не поддерживают взаимоотношения с людьми, если из связей с ними они не рассчитывают получить пользу в будущем.

Эксплуататоры ищут разнообразные лазейки в системе для того, чтобы использовать их в свою пользу. Этот тип игроков очень склонен к применению нечестных схем (читерству). О найденных лазейках они стараются не рассказывать, чтобы можно было пользоваться ими самому. Сообщать о них эти игроки станут только в том случае, если увидят, что для других игроков эта лазейка выгоднее, чем для них самих. Этот тип игроков может создавать что-то (какой-то контент, например) просто на продажу.

Бунтари - пользователи (игроки), стремящиеся изменить систему

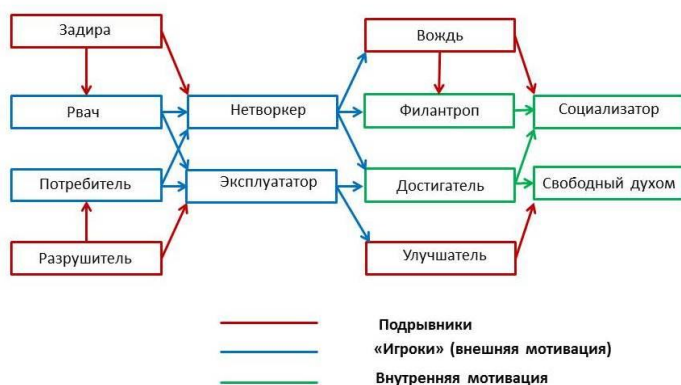
Разрушитель - этот тип игроков старается взломать систему для того, чтобы получить максимум полезного для себя. Им обычно не нравится система и они хотят доказать себе и создателям системы, что она несовершенна и они смогут выжать из неё все ресурсы «читерским» (нечестным, незапланированным правилами) способом. О своих подобных открытиях они часто с гордостью сообщают и провоцируют других использовать подобные «слабости» системы.

Задира похож на одноимённый тип из расширенной типологии по Бартлу. Он стремится досаждать всем окружающим, оскорблять других игроков, издеваться над ними. Делает он это, в основном, из-за того что ему не нравится эта система и те игроки, которые в ней собрались. Можно постараться направить энергию этих игроков в мирное русло, а если это не получается, самым лучшим выходом обычно бывает бан (удаление этих игроков из системы).

Улучшатели тоже постоянно стараются найти лазейки в системе. Зачастую они готовы проводить многие часы в поисках таких багов, и всё это – с целью сделать систему ещё лучше! Они будут сообщать о недочётах владельцам системы, если есть такая возможность. И лучше действительно следовать их советам и исправлять недочёты. Если этого не делать, такие игроки могут в лучшем случае просто уйти из системы, а в худшем – станут доказывать на деле, что систему можно взломать и станут использовать её ресурсы нечестным образом.

Вождь – в играх этот тип игроков можно видеть во главе разнообразных кланов и гильдий. В игрофицированных системах это модераторы форумов (или веток форумов) и другие лидеры мнений. С этими игроками надо взаимодействовать очень осторожно. Если не проявлять к ним достаточно уважения, они могут начать сеять раздор в вашей системе или уведут часть игроков (иногда – *большую часть*) в новую систему, которая будет лучше вашей с их точки зрения (в ней будут больше признавать их заслуги или они сами будут хозяевами этой системы).

Путь игрока (Анджей Маржевский)



Игроки далеко не всегда входят в нашу систему на начальном уровне задиры, рвача, потребителя или разрушителя. Если у них есть опыт взаимодействия с другими похожими системами, они могут входить на каком-то другом уровне. Не всегда игроки и заканчивают свой Путь игрока в конечной точке социализатора и свободного духом – они могут в любой момент выйти на более ранних стадиях.

Все игроки играют одновременно в несколько игр, и в каждый отдельный момент времени они могут проявлять себя в конкретной системе в зависимости от той стадии, которую они проходят в Пути игрока. Поэтому даже если нам удастся определить, характеристики какого типа игрока соответствуют поведению человека на данный момент в наибольшей степени, ситуация может довольно быстро измениться. Ещё больше вероятность, что игрок будет вести себя совершенно иначе в другой системе. Например, игрок, хамящий и оскорбляющий других пользователей на анонимном форуме, далеко не всегда будет себя вести так же в школе, институте, на работе или в семье.



Анджей Маржевский собрал статистику игроков у себя в блоге.

Это одна из причин, почему методы PBL не работают со значительной частью игроков, а также, почему они имеют такой непродолжительный срок действия. Это очень хорошие и действенные методы в тот момент, когда наши игроки только входят в игрофицированную систему. Например,

бейджи и баллы отлично позволяют показать, что в нашей системе считается правильным

поведением. Но довольно скоро большей части игроков такой тип взаимодействия наскучивает и здесь нужно вводить какие-то дополнительные, внутренние смыслы нашей системы.

Довольно сложно и, возможно, бессмысленно стараться сделать игрофицированную систему комфортной для всех типов игроков. Вместо этого лучше обеспечить нашим игрокам комфортное движение по Пути игрока

Персоны, с которыми вы познакомились в четвёртой секции Музея Игрофикации



У [Ричарда Бартла](#), создавшего типологию игроков [есть сайт](#), на котором размещено много интересных и полезных статей. Также у него есть книга [Designing Virtual Worlds](#), которая пока не переведена на русский язык.

Интересные статьи:

[Перевод статьи Бартла \(Оригинал статьи на английском\)](#)

[Психотипы Бартла и балансировка аудитории](#)

[Научный подход в игрофикации](#)