

Основы геймификации. Путь героя

Путь героя

- ▶ Концепция мономифа принадлежит американскому исследователю Джозефу Кэмпбеллу (1904-1987). Его самая известная книга — «Тысячеликий герой» («A Hero with a Thousand Faces») — увидела свет еще в 1949 году.
- ▶ С тех пор как американский режиссер Джордж Лукас использовал идеи Кэмпбелла при создании «Звездных войн», концепция мономифа стала навигатором для сценаристов. Сегодня на ее основе создаются популярнейшие образцы голливудской продукции вроде «Матрицы», «Игры престолов», фильмов по комиксной вселенной Marvel. Так в основу голливудского сторителлинга были положены научные и философские основания.

Путь героя



Путь героя

- ▶ Кэмпбелл делит Путь на три этапа (Отправление, Инициация и Возвращение) и 17 шагов.
- ▶ Кратко перечислим их на примере абстрактного виртуального мира (вы можете представлять себе взаимодействие игрока с онлайн-магазином, обучение в вузе, карьеру на заводе и, конечно же, игру).

Отправление

- ▶ Отправление состоит из пяти шагов, которые игроки проходят, пока они ещё не погружены в игровой мир.
- ▶ 1. Призыв к приключениям - когда игрок узнаёт откуда-то о существовании виртуального мира. Это может быть реклама, рекомендация знакомого или ссылка в статье.
- ▶ 2. Отказ от вызова - большинство потенциальных игроков отсеивается на этом этапе
 - ▶ - они считают, что у них на этот виртуальный мир нет денег, времени, они боятся, что не справятся, и тут им может понадобиться...
- ▶ 3. Сверхъестественная помощь - от друга, сообщества, или, например, владельца виртуального мира. Помощь может прийти в виде скидки или инструкции, написанной доступным языком.
- ▶ 4. Пересечение первого порога - шаг входа в виртуальный мир. Игрок совершает какие-то действия для того, чтобы начать взаимодействие с виртуальным миром. Например, регистрируется на обучающей платформе или на курсе.
- ▶ 5. В чреве кита - шаг более полного погружения в игру, когда игрок изучает какие-то особенности виртуального мира и готовится к приключениям. Например, настраивает свой профиль.

Инициация

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

- ▶ 1. Дорога испытаний - преодоление первых препятствий и изучение виртуального мира. Это может быть выполнение первых несложных заданий в онлайн-курсе.
- ▶ 2. Встреча с богиней - шаг, предшествующий «отсеиванию» значительной части игроков. 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.
- ▶ 3. Женщина-искусительница. Этот шаг - непосредственный момент «отсеивания». Игрок задумывается, стоит ли ему продолжать своё движение в виртуальном мире, нужна ли ему победа над этим виртуальным миром (например, успешное окончание онлайн-курса). Это момент максимально осознанного выбора в Путешествии Героя.
- ▶ 4. 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. В примере с онлайн-курсом - это решение пройти его до конца, последовательное прохождение всех его модулей.
- ▶ 5. Апофеоз - стадия интуитивного понимания законов виртуального мира. Победа над ним уже близко, и игрок может немного расслабиться. Например, даже если итоговый экзамен онлайн-курса ещё не сдан, игрок чувствует, что может успокоиться - большая часть заданий даётся ему уже без труда.
- ▶ 6. 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. Например, сертификат об окончании курса.

Возвращение

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

1. Отказ от возвращения - нежелание игрока возвращаться в реальный мир, ведь в виртуальном мире он нашёл новых друзей и «признание отца».
2. Магический побег в современных виртуальных мирах часто превращается скорее в «Магическое удержание»: создатели систем часто меньше всего заинтересованы, чтобы игрок покидал их мир.
3. Спасение извне. В случае игрофицированных систем и игр 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.
4. 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.
5. 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.
6. Свобода жить - это этап, когда игрок живёт своей обычной жизнью, иногда возвращаясь к виртуальному миру хотя бы мысленно, в воспоминаниях.

- ▶ В хорошо спроектированной 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 перейдет на новый уровень. На самом деле, у игрока должна быть возможность в любой момент выйти из игры, хотя чем дальше игрок продвинется по Пути Героя, тем для системы будет лучше.

Погружение и Путь Игрока

- ▶ Когда игроки взаимодействуют с виртуальным миром (фильмом, книгой, игрой, игрофицированной системой), они не погружаются в него мгновенно.
- ▶ Ричард Бартл выделяет четыре стадии погружения:
- ▶ Непогружённого, Марионетки, Представителя и Идентификации.
- ▶ Это движение от восприятия виртуального мира как совокупности отстранённых объектов через восприятие «понарошку» и более осознанное «отыгрывание роли» к полному погружению.

Погружение и Путь Игрока

- ▶ Если рассматривать идеальную ситуацию, всё происходит таким образом:
- ▶ 1. Непогружённый. Игрок не погружён и не вступил ещё на Путь Игрока в виртуальном мире. Он живёт в реальном мире, воспринимает всё, что происходит в виртуальном, как отвлечённые сущности, пробует силы и действует по наитию. По Кэмпбеллу, это этап «В чреве кита».
- ▶ 2. Марионетка. Игрок погружается более полно, проводит всякие эксперименты, пытается узнать обитателей мира. Делает он это осознанно. В концепции мономифа это стадия «Дорога испытаний».
- ▶ 3. Представитель. Игрок погружается ещё сильнее, для него виртуальный мир становится довольно важным, он стремится «победить игру». Способ зависит от того, кто это - Политикан или Планировщик. Между этапами Марионетки и Представителя был момент максимальной осознанности в момент выбора («Женщина-искусительница»), и теперь осознанность убывает. По Кэмпбеллу, это этап «Примирения с отцом».
- ▶ 4. Идентификация. Игрок уже победил или очень близок к этому. Теперь ему нет необходимости сильно напрягаться, и он может просто развлекаться - исследовать, творить или болтать с друзьями. Это опять стадия неосознанного, только на новом уровне. В мономифе это этап «Апофеоза».

Погружение и Путь Игрока

- ▶ Хотя в любых формах искусства - книгах, фильмах, мифах, рекламе - присутствует Путь Героя, некоторые виртуальные миры, в том числе игры и игрофицированные системы, имеют существенное отличие. Как правило, читатель, слушатель или зритель не может посетить виртуальный мир. Он может сопереживать главному герою, в какой-то степени идентифицировать себя с ним. И всё же непосредственный Путь Героя совершает именно герой фильма или, например, мифа, а зритель за этим лишь наблюдает.
- ▶ В играх и игрофицированных системах игрок сам, лично, буквально может совершить Путешествие Героя. То, что игрок может идентифицировать себя с героем и погружаться из-за этого в игровой мир сильнее, - очень существенная особенность виртуальных миров, её обязательно нужно учитывать при построении игрофицированных систем.

ИСТОЧНИК

▶ Иван Нефедьев

Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру!