

НОМО LUDENS. ЛЮДИНА, ЩО ГРАЄ

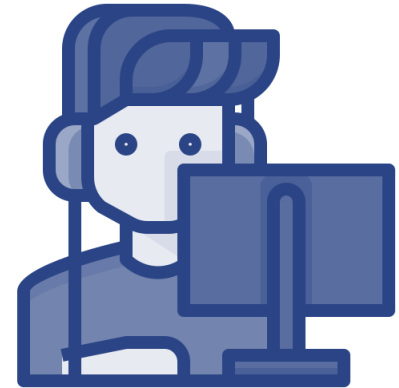
ЛЕКЦІЯ 3



ПЛАН

1. Гравець
2. Психологія гравця
3. Методи утримування гравців
4. Вплив на гравця за допомогою ігрового світу

Гравець - людина яка управляє грою, ігровим персонажем або впливає на ігровий світ.



Геймер - людина, що грає у відеоігри, хоча спочатку геймерами називали тих, хто грає тільки в рольові або військові ігри. Незважаючи на те, що термін включає в себе людей, які не вважають себе повноправними гравцями, ними часто називають тих, хто проводить багато часу за іграми або цікавиться ними.

ГРАВЕЦЬ

Термін «геймер» також включає в себе кілька підгруп.

Прості гравці - люди з обмеженим інтересом до ігор. Вони, як правило, грають в нескладні ігри і не витрачають на них багато часу.

Хардкор - геймери - гравці, зазвичай уникають простих ігор

Про-геймери - професійні гравці, які грають за гроші

Нуби – сленгова назва новачків в певній грі або ж в іграх в цілому.

Ретро-геймери

Спідранери

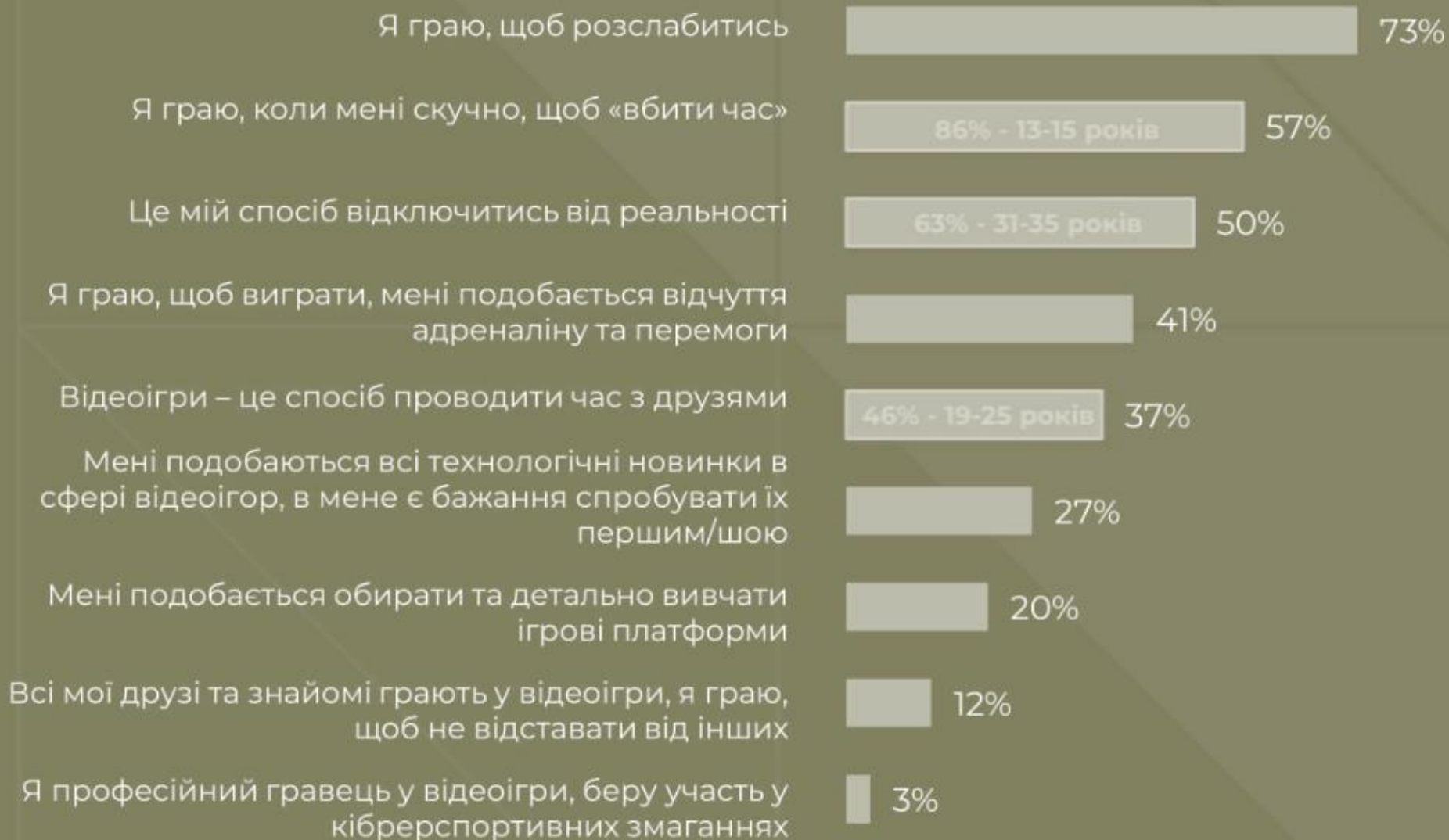
У Сполучених Штатах Америки середній вік гравців складає 35 років з ігровим стажем більше 12 років.

у Сполученому Королівстві - більше 23 років зі стажем більше 10 років при грі по 12,6 годин щотижня.

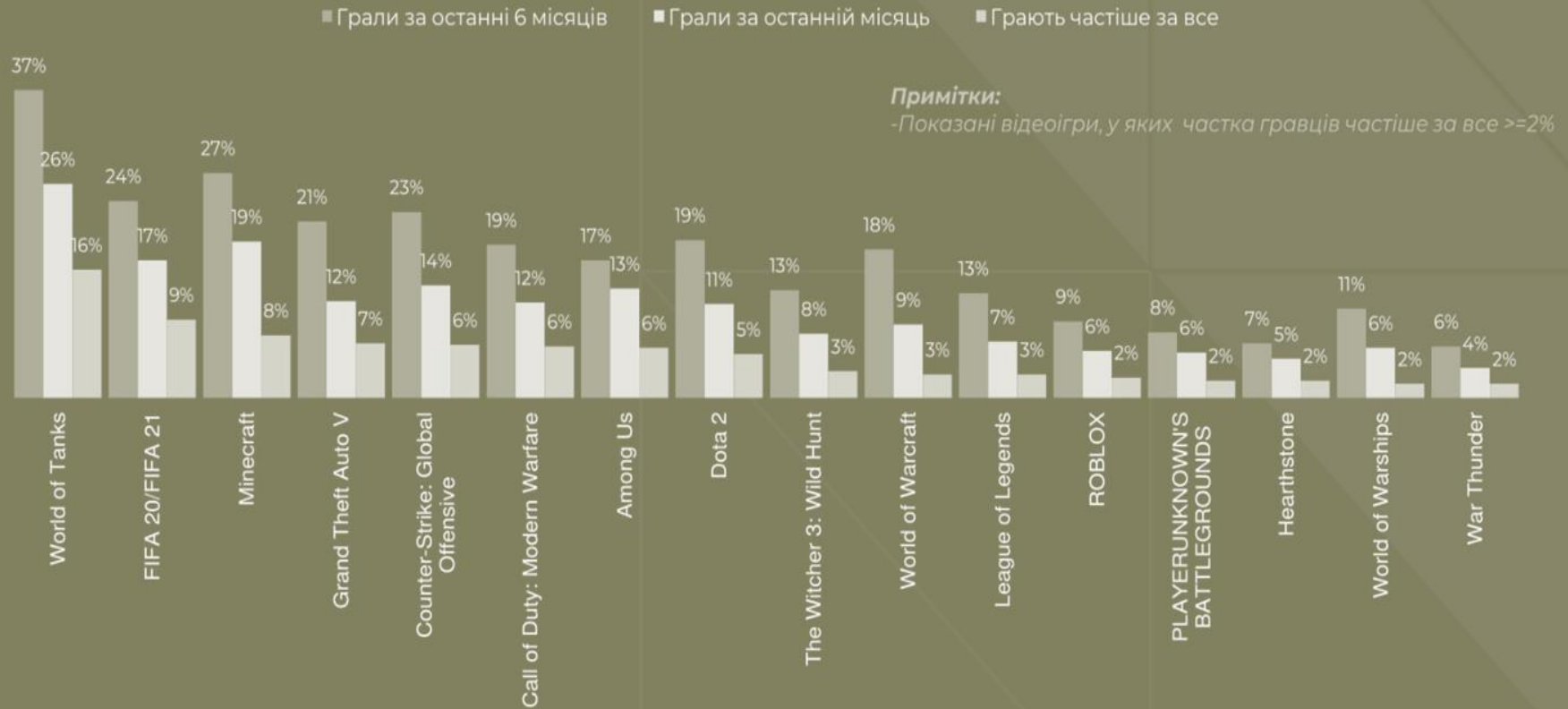
Компанія NielsenIQ презентувала результати першого в історії комплексного дослідження гравців у відеоігри в Україні. Згідно з ним, найпопулярнішою грою стала **World of Tanks**, найпопулярнішими жанрами – **Puzzle, Vehicle Shooter та Shooter**. Більшість опитаних обирає для ігор смартфон і ПК.

Середній вік українського геймера – 31 рік, а основними мотивами захоплення відеоіграми стали бажання розслабитися, «вбити час» і відключитися від реальності.

Під час пандемії більшість українських гравців стали грати частіше, при цьому їх витрати на відеоігри практично не змінилися.



World of Tanks, Fifa20/21, Minecraft, GTA, Counter-Strike – топ 5 найбільш популярних відеоігор



<https://itc.ua/news/rezultati-doslidzhennya-ukrayinskih-gravcziv-u-videoigri-vid-nielseni-q-serednij-vik-31-rik-zhanr-puzzle-shooter-pristrii-smartfon-i-pk-infografika/>

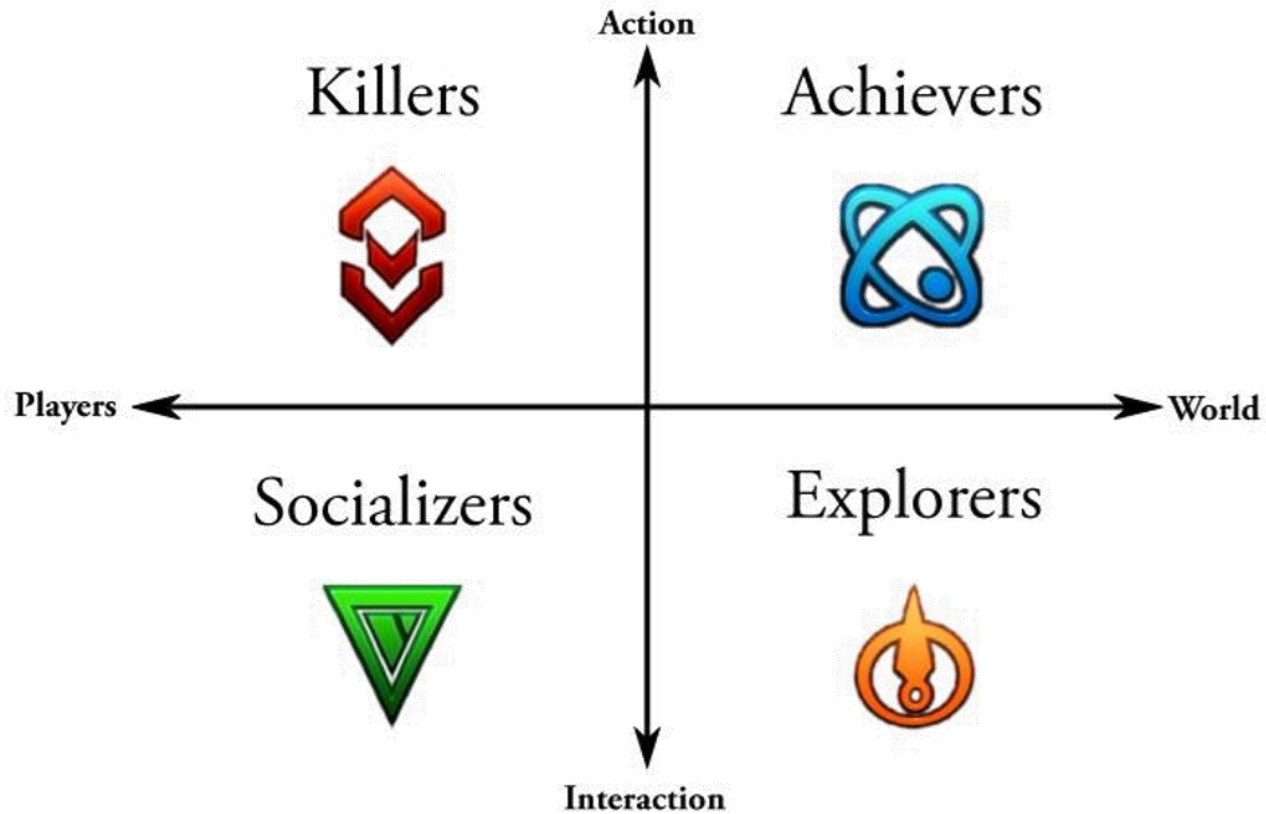
Люди, які створюють ігри, проводять певні дослідження своєї аудиторії. Основоположником таких досліджень був *Річард Алан Бартл*, один з творців гри MUD1 (Multi user dungeon). Він в якийсь момент задумався над тим, що за люди грають в ігри, і запропонував категоризувати їх за двома шкалами: «дія-взаємодія» і «гравці-світ».

ПСИХОЛОГІЯ ГРАВЦЯ

Кілька десятиліть тому професор Університету Ессекса Річард Алан Бартл вигадав модель сегментації гравців з психологічних типів. Сьогодні її використовують розробники ігор у всьому світі.

Наприклад, психотипи Бартла застосовуються у соціальних мережах для оптимізації каталогу ігор під кожного користувача.

4 типи гравців за Бартлом



кілери, накопичувачі, соціальники, дослідники

Кілери – любителі позмагатися. Іншими словами, гравці хочуть продемонструвати свою перевагу над іншими, їм дуже важливо бути краще за інших і це їх стимул.

Кар'єристи. У них дуже велике бажання впливати на світ. Високо цінують владу і можливості. На відміну від перших, вони не змагаються з іншими, а змагаються з системою.

Дослідники – психотип, якому важливо саме взаємодія зі світом. Підкорювати світ – це не їх уклад, а ось вивчити його, зрозуміти його таємниці, досягнути знання

Соціальники – психотип, якому важлива не гра, а люди і спілкування. Вони цінують популярність, спілкування, міжособистісні стосунки.

Гарна гра — це гра, де баланс психотипів збудований так, щоб гра не стільки відштовхувалася від психотипів, як мала багато якісного контенту, який буде цікавим для всіх типів.

У якийсь момент Бартл розширив класифікацію і зробив там ще два параметри: **усвідомлений - несвідомий**. Гравець може бути усвідомленим кар'єристом - він думатиме, як йому правильно піти за сценарієм, щоб зібрати всі максимальні ачивки, щоб потім усім і собі самому показати - що в нього є і чого він досяг.

У кожного гравця є риси, властиві всім чотирьом психотипам, але залежно від конкретної гри та мінливих обставин домінує той чи інший тип.

Грамотне співвідношення психотипів допоможе збільшити ретеншн (retention - утримання) та прибутковість проекту.

Класифікація Бартла - найвідоміша, але крім неї є й інші. Кріс Бейтман розглядав усі існуючі класифікації, але ґрунтувався лише на своїх дослідженнях.

Схема BrainHex представляє різні частини мозку, що активізуються під час гри. Існує сім стилів гри, за кожен із яких відповідає своя частина мозку.

Ця модель описує ігрову поведінку з погляду семи ключових елементів нервової системи людини - гіпокампа та сенсорної кори, мигдалеподібного тіла, адреналіну, норадреналіну, орбіто-фронтальної кори, гіпоталамуса та прилеглого ядра.

Модель Brain HEX



<http://survey.ihobo.com/BrainHex/>

Отже, за системою BRAIN HEX є кілька моделей поведінки:

- 1. Завойовник - бажання перемагати, долати босів, бути на межі і виходити з битви переможцем.**
- 2. Колекціонер - пошук предметів. Готові терпіти одноманітний геймплей заради нагороди.**
- 3. Вживальник - той, хто хоче бігати, виживати, тікати від монстра, обожнює, коли з-за рогу різко і з криком вистрибують монстри.**
- 4. Відчайдушний - мисливець за адреналіном, основний жанр це всякі гонки, платформери, яскраві перестрілки.**
- 5. Винахідник - той, кому знайти треба саме скарб, рідкісний і недоступний іншим гравцям.**
- 6. Мислитель - той, кому потрібні загадки, нетривіальні квести.**
- 7. Соціальники - по аналогії з Бартером, соціальщики хочуть базікати, проводити весь час в чатах, гостро потребують в соціальній взаємодії, обговорюють новини, на ділі вони полюють на окситоцином.**

МЕТОДИ УТРИМУВАННЯ ГРАВЦІВ

Умовно всі методи утримання гравців можна розділити на три типи: **основні, соціальні і монетизовані.**

До соціальних відносяться такі методи як турніри, чати, взаємодії з друзями тощо.

Монетизовані методи більшою мірою спрямовані на поліпшення монетизації гри, але також сприяють підвищенню утримання гравців. Яскравим прикладом є акції та ануїтетні платежі.

1. Щоденні бонуси

В середньому, кожна друга гра в ТОП-300 США за доходами використовує даний метод. Позитивні емоції від отримання бонусу створюють позитивну асоціацію з грою в цілому.

В іграх є кілька типів бонусів. *Одні винагороджують за щоденні повернення, інші стимулюють гравця повертатися кілька разів протягом дня.*

2. Щоденні завдання

Щоденні завдання (Daily Missions / Quests або "дейлікі" на ігровому сленгу) - щоденні пропозиції гравцеві виконати кілька завдань за нагороду (як правило, від п'яти і більше). Завдання можуть бути абсолютно різними: набрати ресурсів, звести будівлі, битися з певним монстром або запустити ту чи іншу ігрову механіку.

Мета щоденних завдань - виробити у користувача звичку повертатися в гру кожен день.

3. ТUTORІАЛ

Зараз з десяти проаналізованих ігор в чотирьох був тUTORІАЛ. Це пояснюється тим, що компанії зацікавлені в залученні новачків, які можуть стати лояльною цільовою аудиторією. Крім того в іграх з'явилися ігрові механіки і додатковий контент, з якими необхідно ознайомити користувачів.

4. VIP - програми та накопичення

VIP - програми стимулюють гравців бути відданими грі, а за це отримувати значно більші бонуси і переваги. У кожній грі є своя програма лояльності, зі своїми нюансами та перевагами. Це показник того, що розробник підходить до гри як до сервісу. Основне завдання цих програм утримати користувача в грі.

6. Спільне взаємодія: групи, чати і клани

У більшості мобільних ігор не можна обійтися без засобів комунікації між гравцями. Для спілкування гравців використовуються різні інструменти, і найпоширеніший з них - це чат.

7. Ігрові події (Events)

ВПЛИВ НА ГРАВЦЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ІГРОВОГО СВІТУ

Ігри погіршують роботу мозку? Цей міф вчені спростували. Дослідники з Університету Рочестера (США) в ході експериментів вивчили, як різні комп'ютерні ігри впливають на когнітивні здібності і роботу мозку гравців.

Стрілянина дають вихід гніву. Діти, які більше схильні до жорстокості і агресії, частіше грають в жорсткі гри. Саме для того, щоб скинути негатив легальним способом - в грі!

Ігри-шутери допомагають гравцям навчитися швидше справлятися із завданнями і краще орієнтуватися в незнайомому просторі.

Ігри-стратегії, як показали вчені, розвивають когнітивну пластичність - вміння вчитися на помилках і перебудовувати мислення по ходу виконання завдання. У людей, які захоплюються такими іграми, змінюється хвостате ядро - це область мозку, що формує поведінкове навчання через запам'ятовування серії шаблонів поведінки. Ігри-стратегії допомагають поліпшити якість таких шаблонів.

Самостійна робота

Опрацювати лекційний матеріал