

УРОКИ Ю-КАЙ ЧОУ ПО ГЕЙМИФИКАЦІИ

Столяревская А.Л.

г. Харьков

Геймификация – это применение игровых механик и инструментов в неигровых средах [1]. В последнее время широко распространены исследования по элементам игрового дизайна, в том числе, по игровым механикам [2]. Игровая механика делает характеристики игр значимыми и, в свою очередь, может быть реализована определенным набором игровых элементов. Одной из концепций для визуализации игровых механик и их упорядочивания является Octalysis Framework [3].

Американский предприниматель и гуру в области геймификации, Ю-кай Чоу, разработал структуру Octalysis (octagon+analysis), основой которой является анализ восьми основных факторов или ключевых побуждений (CD - core drive) мотивации человека выполнить некоторую работу. Тщательный разбор этих факторов и примеры их применения в качестве основных поведенческих стимулов Ю-кай Чоу осуществил в уроках по геймификации. Уроки поставлялись электронной почтой членам группы Octalysis Explorers Facebook осенью 2016 года, накануне всемирного конгресса по геймификации (GWC Conference 2016).

Помимо таких общепринятых составляющих мотивации, как компетентность, контроль/автономия, интерес/ценностное значение, связанность/завершенность [4], Ю-кай Чоу рассмотрел 8 ключевых побуждений мотивации. Это CD1 – эпическое значение и вызов, CD2 – развитие и достижение, CD3 – расширение прав и возможностей для творчества и обратная связь, CD4 – право собственности и владение, CD5 – социальное влияние и связанность, CD6 – ограниченность и нетерпение, CD7 – непредсказуемость и любопытство, CD8 – потеря и избегание.

Визуальное представление Octalysis позволило Ю-кай Чоу разделить факторы на «белые» и «черные», право- и левополушарные [3]. Octalysis используют в области здравоохранения, физической подготовки, образования, тренингов и дизайна продукции, чтобы повысить активность пользователей, окупаемость инвестиций и мотивации [5]. Появилась возможность геймифицировать цифровые инфраструктуры учебных заведений с целью повышения мотивации студентов в различных аспектах обучения. Структура Octalysis помогает определить, какие игровые элементы и каким образом можно при этом использовать.

Литература:

1. Deterding S. et al. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>
2. Секреты гейм-девелопмента: 47 игровых механик [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://inwebwetrust.org/trust/Game_Development_Dynamics_Playdeck.html
3. Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
4. Usher A., Kober N. Student Motivation: An Overlooked Piece of School Reform May 22, 2012 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.cerpedc.org/displayDocument.cfm?DocumentID=405>
5. <https://en.wikipedia.org/wiki/Octalysis>