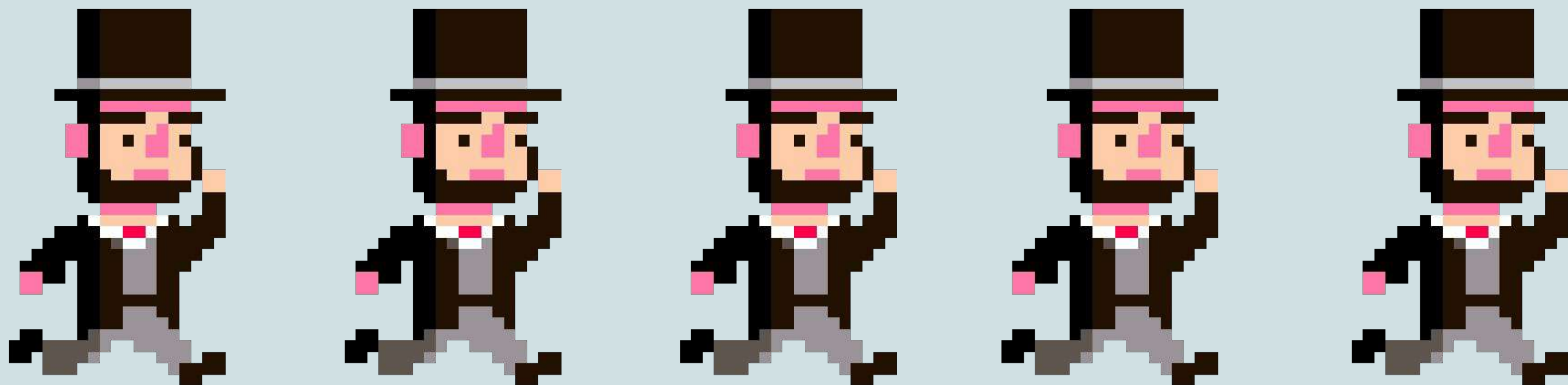




ЗАЧЕМ НАМ НУЖНЫ ИГРЫ?

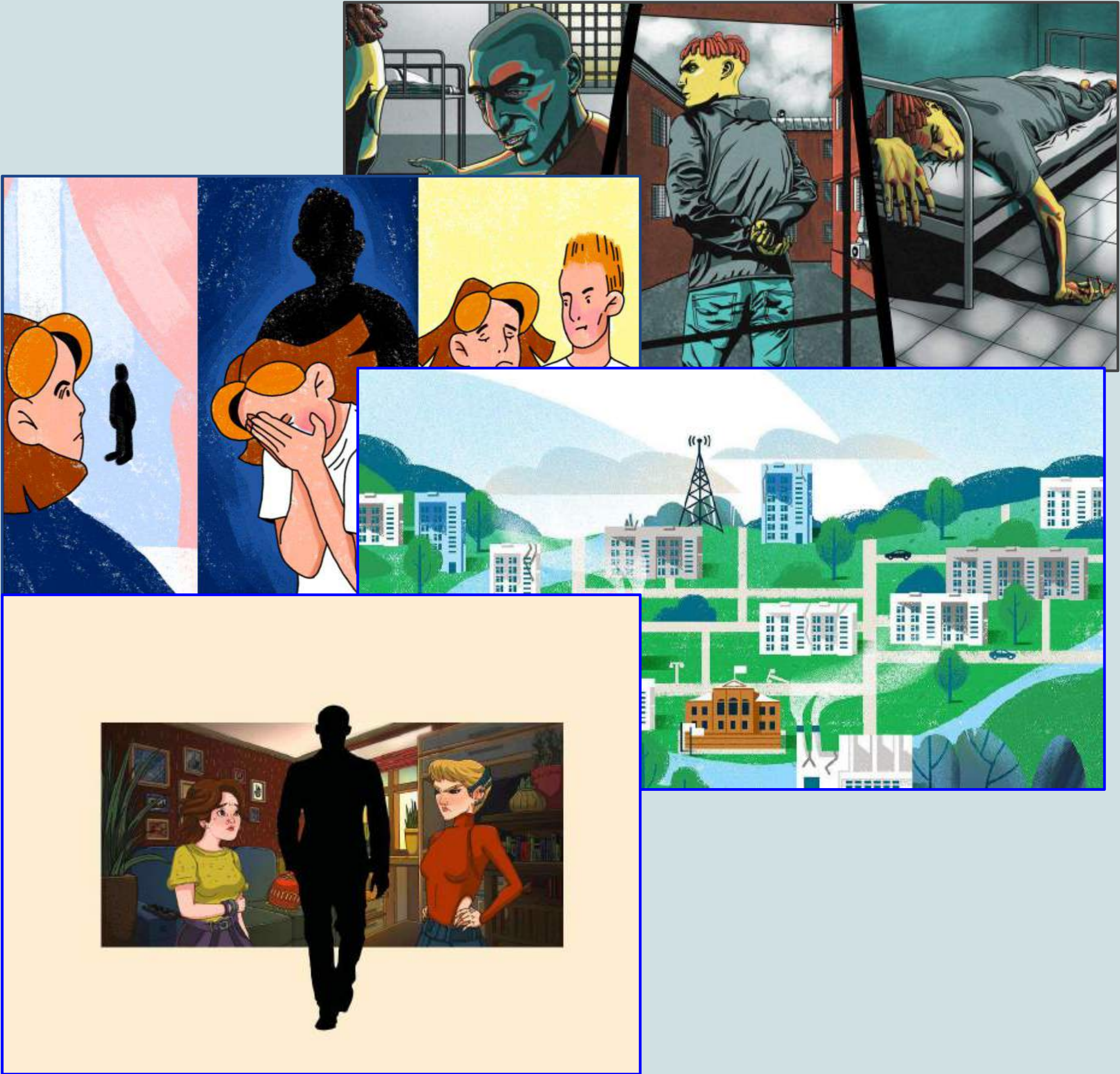
НИКОЛАЙ ОВЧИННИКОВ, шеф-редактор спецпроектов «Афиши Daily», Noesis Games



Кто я вообще такой?

Писал в The Village, «Бумагу», Apparat, Colta.Ru и много куда еще.

noesis.games





Кстати, у нас есть блог на DTF:
<https://dtf.ru/u/218055-noesis>

Зачем нам это все?

- Чувственный опыт
- Социализация
- Экспрессия
- Пересказ истории
- Открытие нового
- Комфорт/безопасность

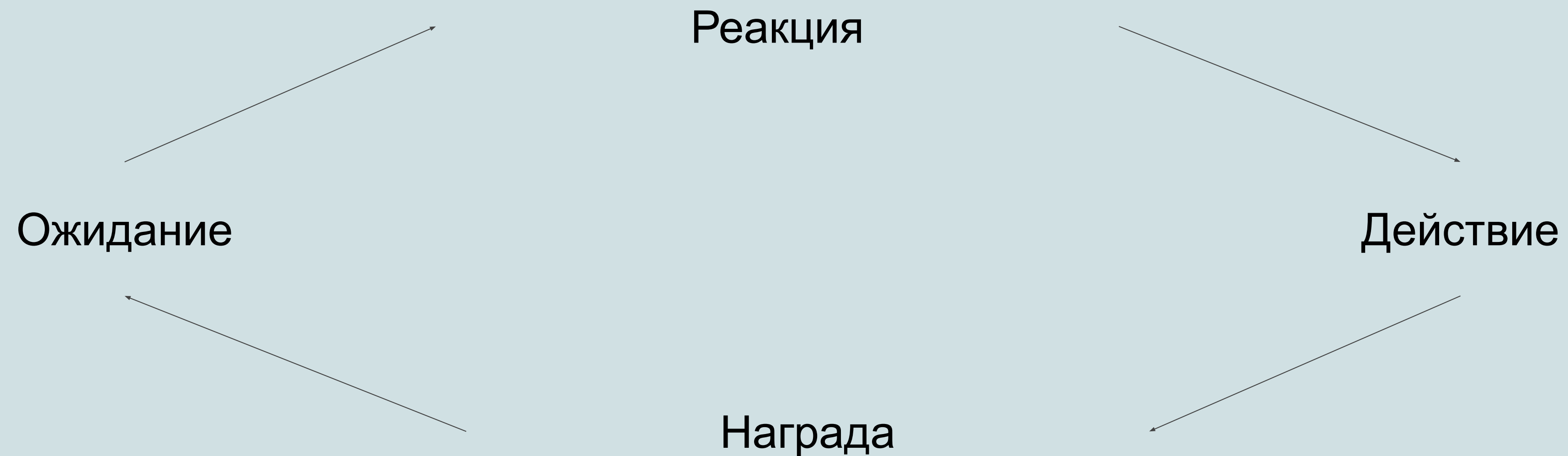
Зачем нам это все?

- Потребность в успехе
- Иллюзия контроля
- Желание быть нужным

АДДИКТИВНОСТЬ

- Быстрое достижение целей и частое вознаграждение
- Возможность самореализации
- Безопасная социализация
- Сильные, яркие и положительные эмоции

Дофаминовая петля



Мотивация

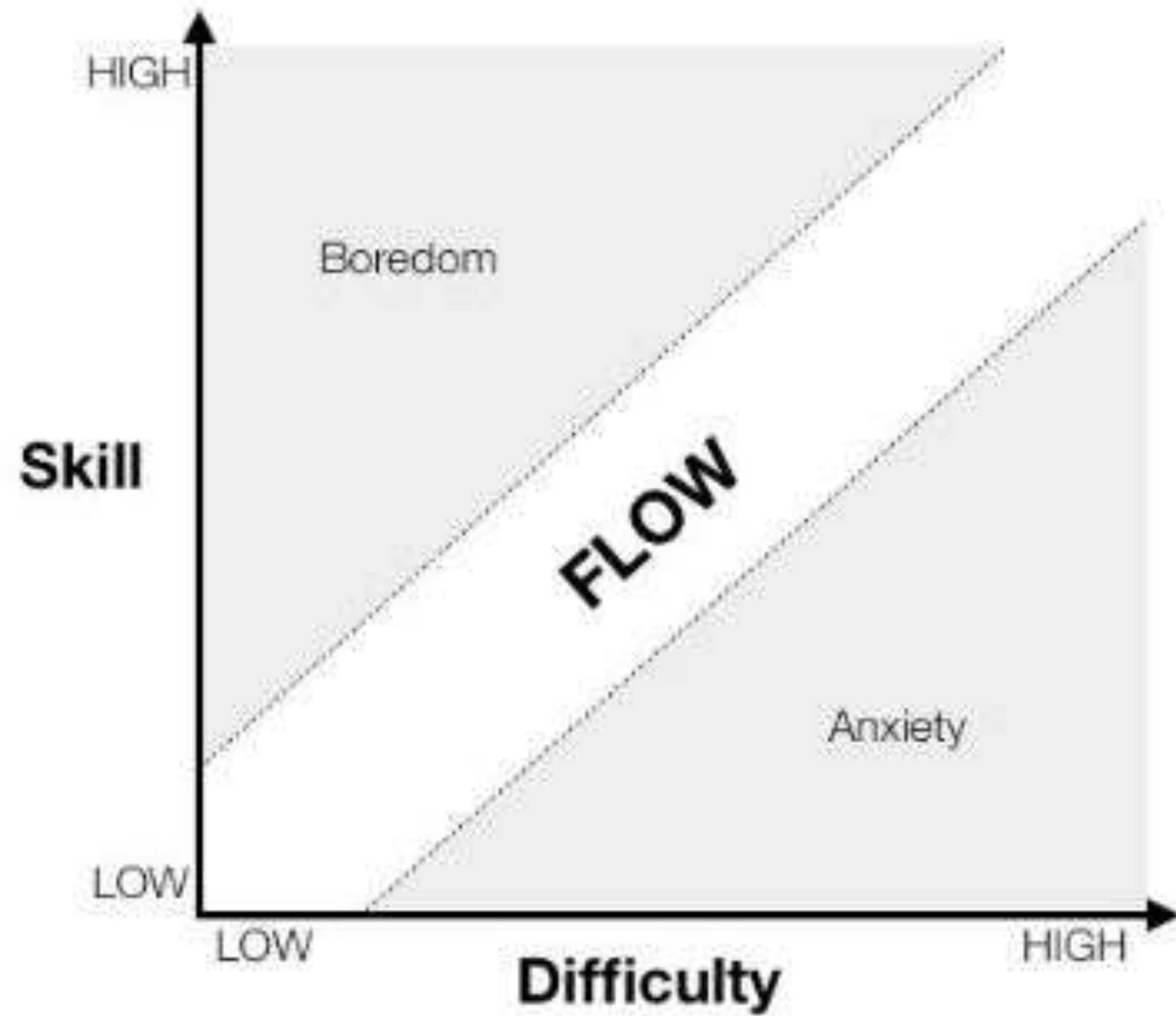
сытость	вознаграждение
перспектива	интерес к концу маршрута
общение	коммуникация
значимость	статус

Цели

владение	Собрать предметы, чтобы стать лучше
прогрессия	Собрать предметы, чтобы получить ачивку
статус	Выиграть, чтобы почувствовать себя крутым
ограничения	Прокачиваться, чтобы идти дальше
разочарование	Проиграть и бороться до конца
история	Играть, чтобы понять, что происходит

Поток





Целевая аудитория

- Кто этот человек?
- Зачем он играет?
- Что он хочет получить в итоге?
- Можете ли вы его представить?
- Где он живет?
- Чем он занимается?

— Хотим сделать какую-нибудь игру!

— Ок. Но зачем?

— Хотим сделать какую-нибудь игру!

— Ок. Но зачем?

- Модно
- Новая аудитория
- Все делают
- Хочется экспериментов
- Кажется, можно заработать денег
- Все играют

- Модно
- Новая аудитория
- Все делают
- Хочется экспериментов
- Кажется, можно заработать денег
- Все играют

Результат

Результат

- аудитория;
- деньги;
- вовлечение;
- люди?

Результат

Изменение
поведения

Изменение поведения

Человек
чему-то научился

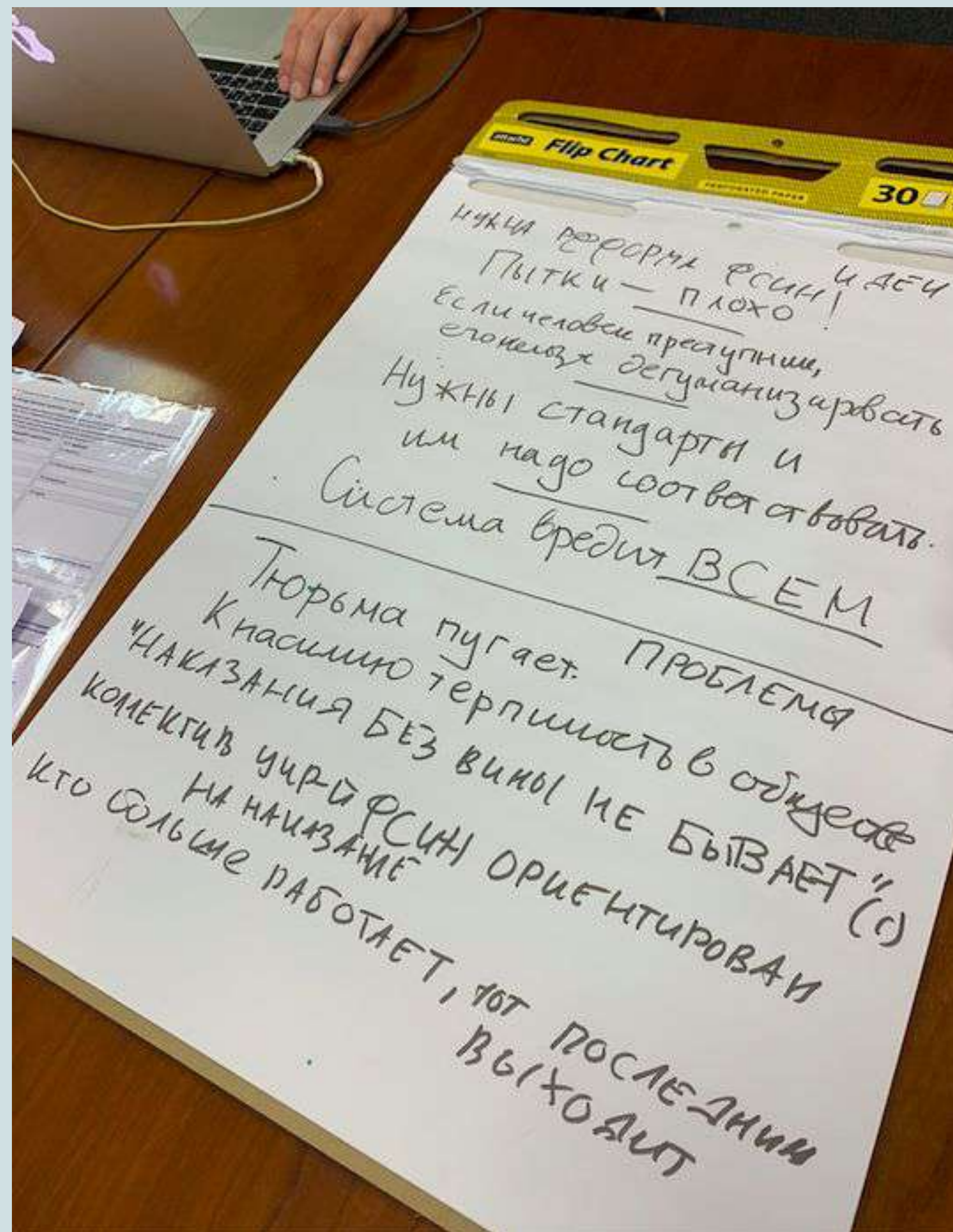
Как?

- через сюжет;

Как?

- через сюжет;
- через повторение

Идеи, цели и задачи



Основная проблема

- Что происходит?
- Что можно с этим сделать?
- Как игра поможет решить проблему?
- А если в цифрах?

Например

- В России очень много бездомных животных
- Нужно их раздать как можно большему числу людей
- Игра может показать, как им плохо и грустно
- Представить, что если 100 000 сыграют, то хотя бы 100 пойдут в приюты

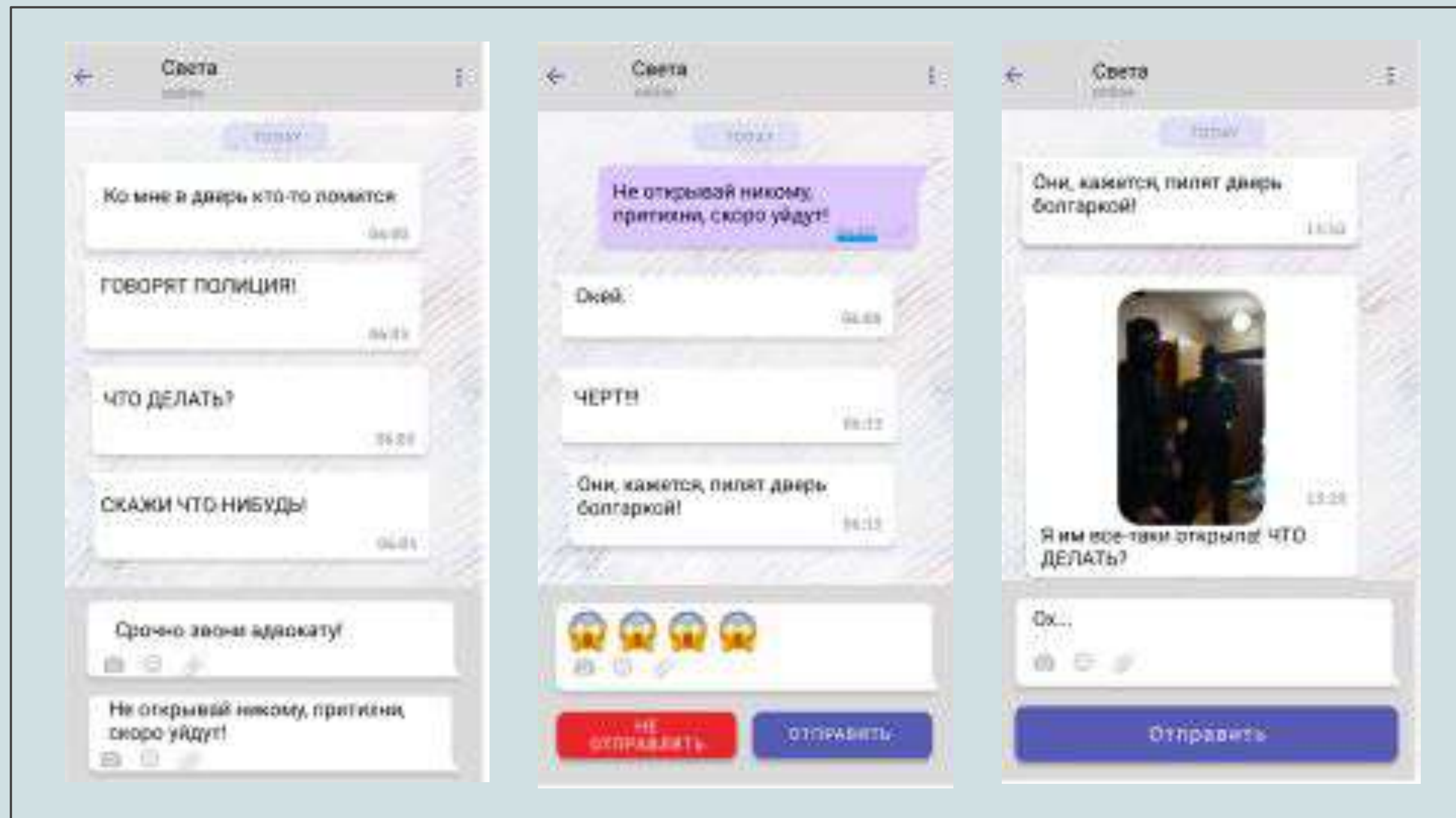
Например

- Студентам не понимают, как менеджерить проекты
- Студентов надо через игру научить этому
- Сделаем симулятор общения в проекте
- Если более 70% студентов добьются максимально положительного результата, игра успешна

Настолки!



Жанры



Текстовый квест

Жанры



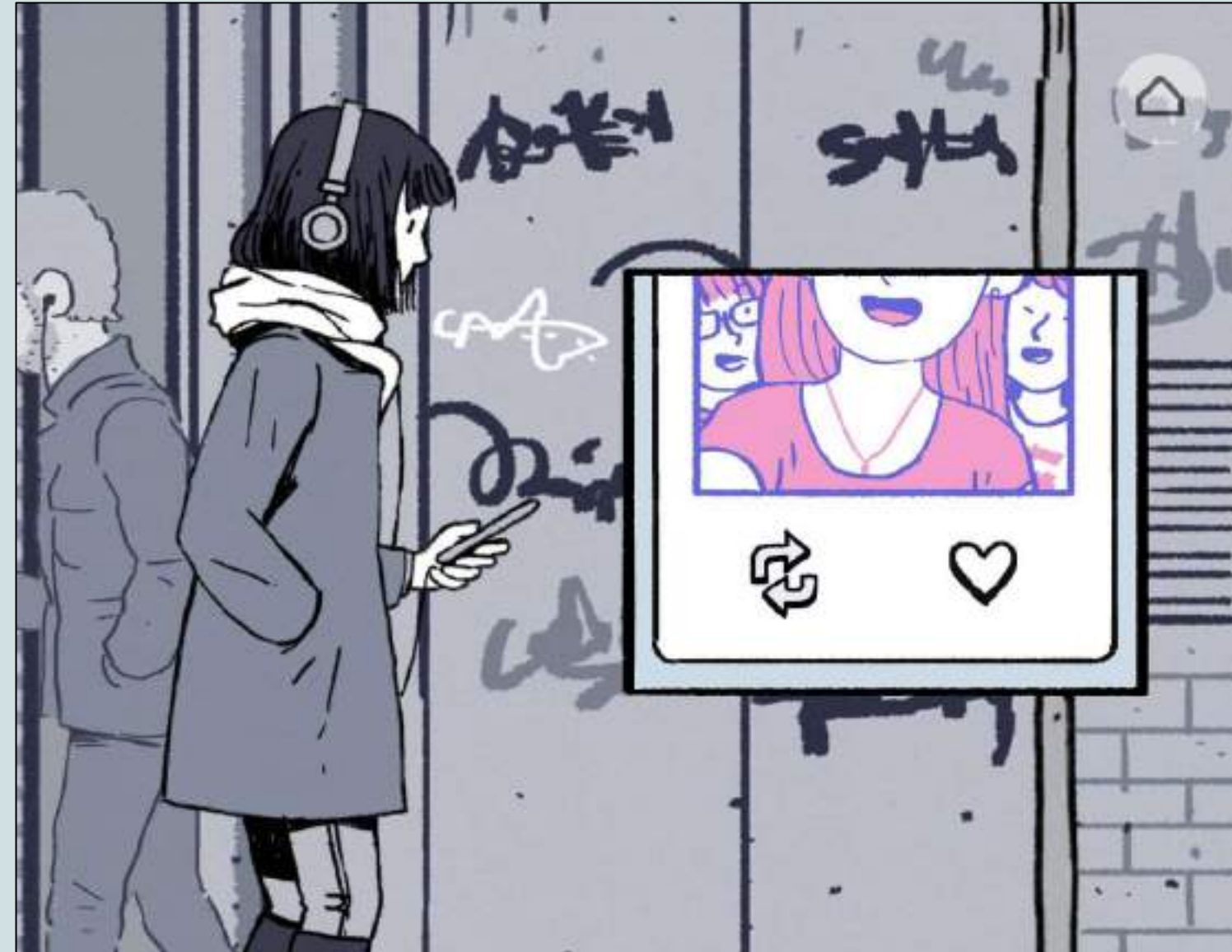
Карточная игра

Жанры



Приключения

Меняйте сеттинги



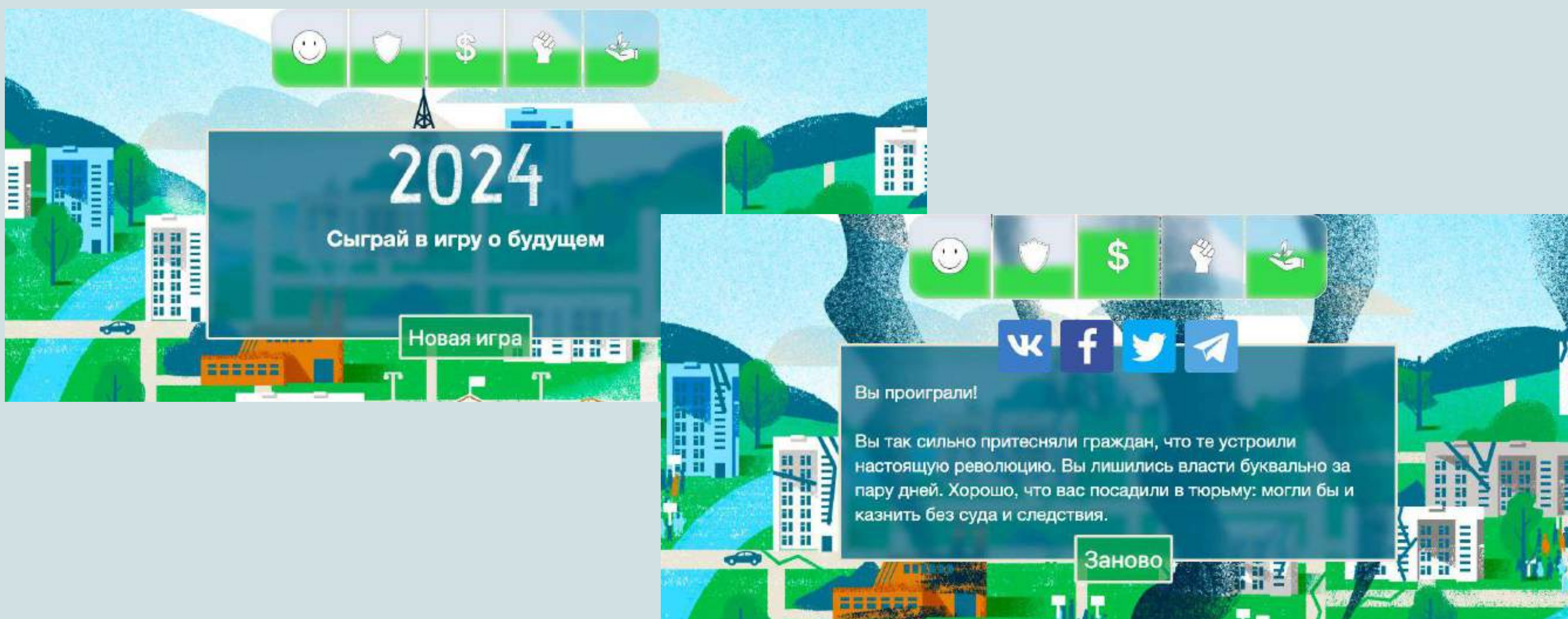
Просоциальные игры

Рассказываем о важном по-новому



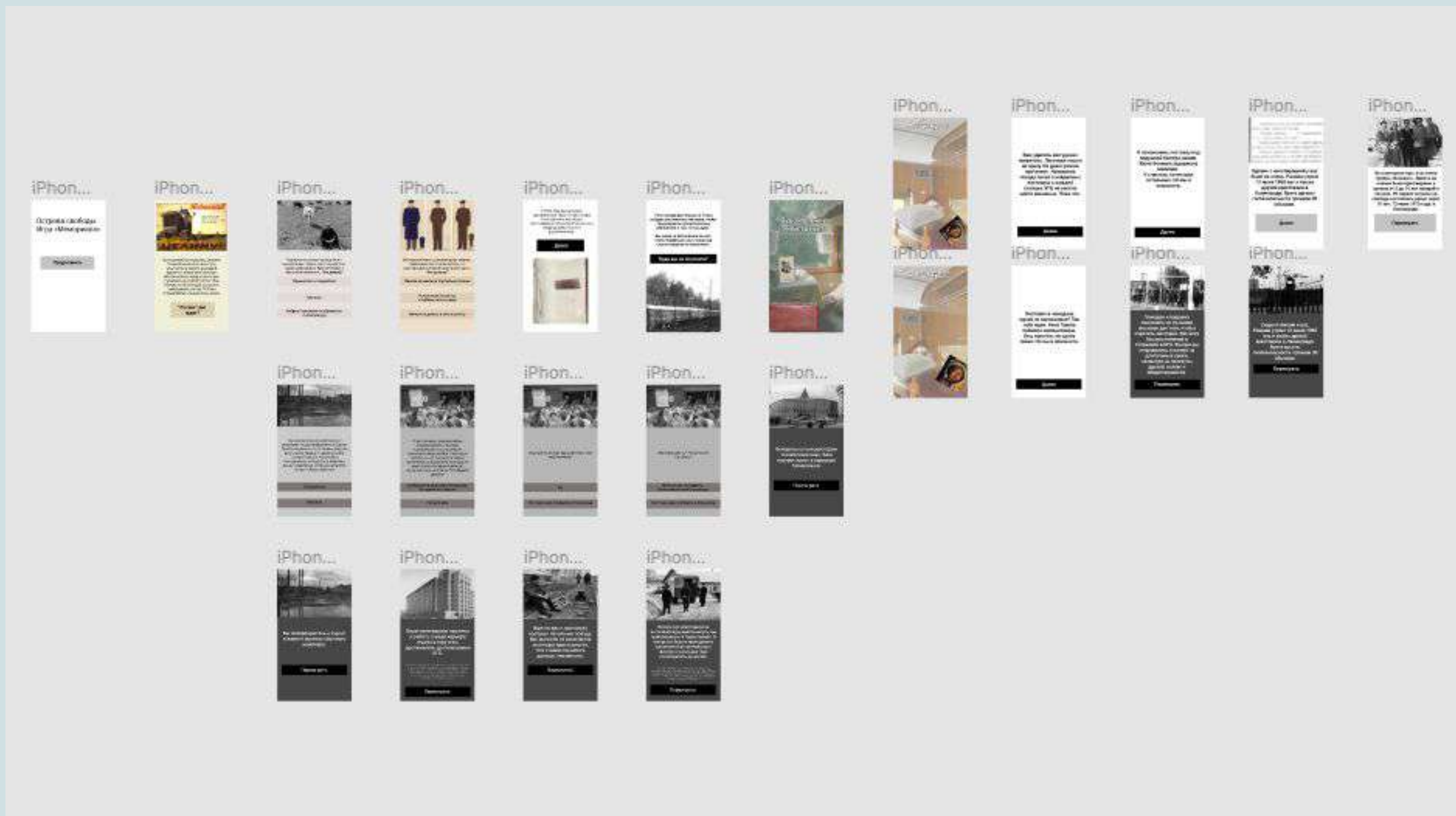
Просоциальные игры

Рассказываем о важном по-новому



Просоциальные игры

Рассказываем о важном по-новому

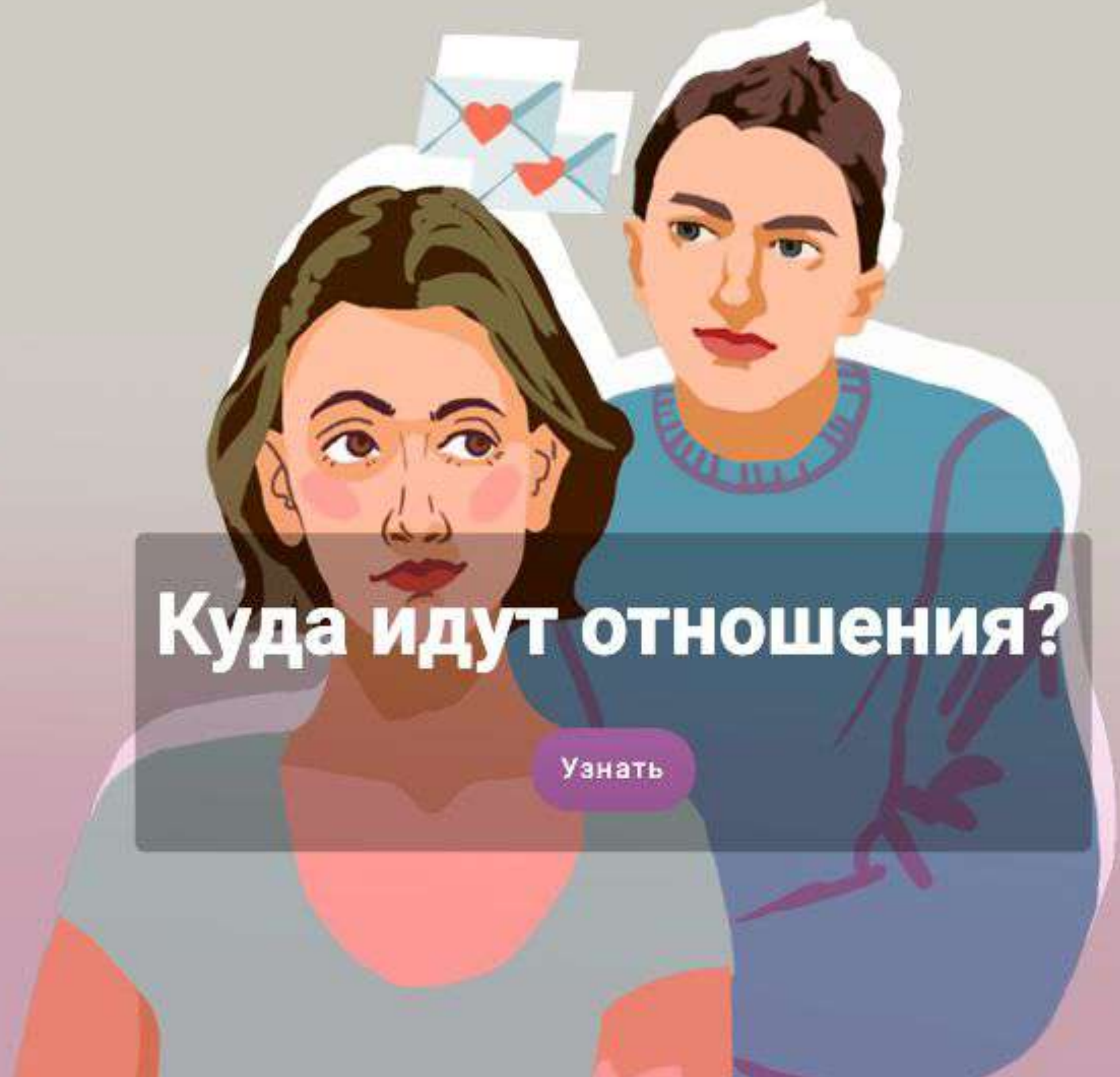


ПОДДЕРЖАТЬ ПРОЕКТ

О ПРОЕКТЕ

БАЗА ЗНАНИЙ

ИГРА

An illustration of a young couple. The woman is in the foreground, looking slightly to the right. The man is behind her, looking forward. Above them are two blue envelopes with red hearts. The background is a soft gradient of purple and pink.

Куда идут отношения?

Узнать

Просоциальные игры

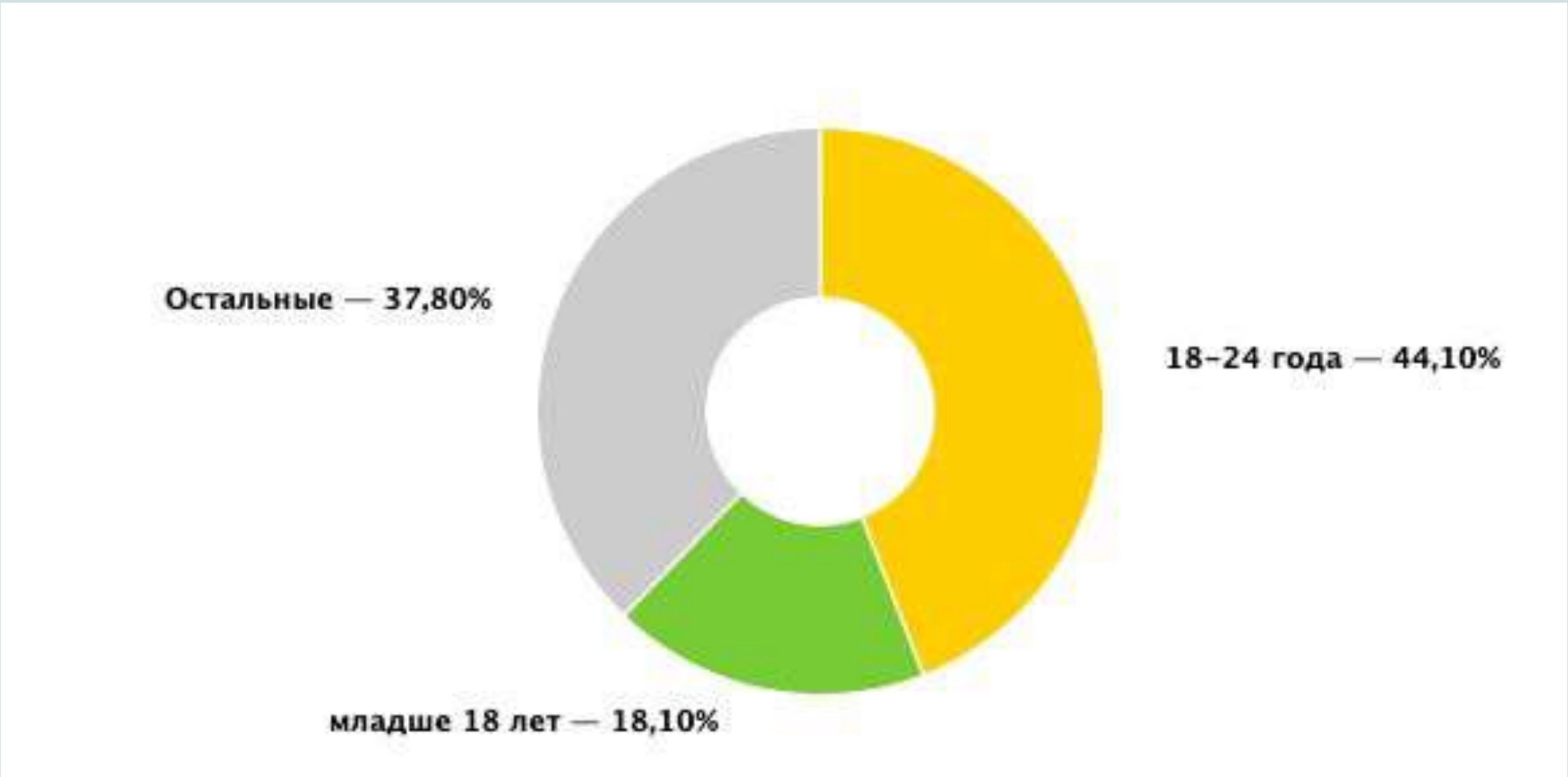
Рассказываем о важном по-новому





Просоциальные игры

Рассказываем о важном по-новому



Возраст	Сайт	Игра
Младше 18	7%	15%
18-24	10,1%	42%



ПАСЕКА

Пасека — сообщество веб-студий, агентств, IT-компаний и независимых профессионалов, заинтересованных в работе с некоммерческими организациями и социальными проектами.

Помоги общественному проекту → Получи статус и знак качества → PROFIT:
Новые заказчики и проекты со смыслом

Ваша игра



ovchinnikov



noovchinnikov