

# Digitální hry

VIKMB31 (podzim 2016)

Publikum, hráči, participativní kultura a motivace

# Témata

- Rozptýlené publikum
- Prosumer
- Participace
- Participativní kultura
- Crowdsourcing vs digitální hry
- Hráč-prosumer jako vektor
- Game design v kontextu participativní kultury
- Typologie hráče

# Rozptýlené publikum

- rozptýlené a „všudypřítomné“ publikum (dispersed audiences)  
publikum: jednoduché, masové, rozptýlené
- nová zkušenost publika
- člověk je neustále publikum
- penetrace informacemi a mediálními sděleními

# Rozptýlené publikum

- obrovská performativní společnost
- difúzní publikum = všudypřítomné, je vystaveno mediální nabídce prakticky neustále
- Publikum je tedy rozptýlené v čase a prostoru a zároveň mezi různorodé mediální obsahy.
- Není lehké se zacílit na dostatečně diferencovanou skupinu.

# Od diváka k prosumerovi

- první vlna producent
- druhá vlna konzument (volný čas)
- třetí vlna „prozument“
- participativní publikum (Jenkins)
- konvergence mediálních forem => participativní kultura

# Participativní kultura

- Fanart / cosplay
  - Paratext
  - Performance
  - Estetické modifikace
- 
- *Henry Jenkins: participatory culture, convergence Culture*
  - *Mia Consalvo: paratext*
  - *Nicolas Bourriaud: postprodukce a kultura remixu*
  - *(+ L. Lessig – právo)*

## Participatory Culture

1. Relatively low barriers for engagement
2. Strong support for sharing creations with others
3. Informal mentorship
4. Members believe their contributions matter
5. Care about others' opinions of self & work

"Not every member must contribute, but all must believe they are free to contribute when ready and that what they contribute will be appropriately valued."



Henry Jenkins

# Terminologie?

Participativní kultura

+

Digitální hry

=

<fanart, fandom, crowdsourcing>





# FANART - příklady

- vizuální
- audiální
- textový
- video
- performativní
- fyzická výroba
- doplňující obsah
- přetvářející

# FANART - příklady

- vizuální: *deviant art, skicy, mashupy, crossovery*
- audiální: *podcasty, radio, soundtracky, covery*
- textový: *AAR, walkthrough, recenze, lets play, fanfikce*
- video: *LP, navody, recenze, prostor*
- performativní: *speedruny, zive streamy, turnaje, cosplay*
- fyzická výroba: *cosplay, repliky, plakáty, papírové modely, 3D printy*
- doplňující obsah: *mapy, kampaně, modely, skiny, modifikace*
- přetvářející: *modifikace, overhaul, tématické larpy*

# Terminologie?

crowdsourcing

vs

crowdfunding

# Crowdsourcing ve hrách

- Editor map (*Duke Nukem 3D, Lode Runner, Warcraft 2*)
- Vlastní příběhy (*Neverwinter Nights, DnD, HoMaM 2*)
- *Ingame* obsah (*Half Life, Team Fortress, MMO*)
- Modifikace důležitých herních prvků (*Simulátory, modifikace, Skyrim, Warcraft 3 a MOBA (tehdy DOTA)*)

# Uživatelé / Crowd jako směrovatelná síla

- výkon - analýza (foldit, captcha)
- sociální aspekt - subkultury, učící se huby (AMV), creative capital
- lidský kapitál - laborers (*playbour*), Twitch.TV a art
- Už v teoriích mediálních teoretiků P. Lévyho a McLuhana; rané teorie o kyberkultuře, globální vesnici, interaktivitě médií...

# Co s tím?

- Publikum není pasivní, interaguje se systémem (feedback) i nad rámec systému (participace, komunitní management, marketing).
- Publikum je určitá síla – vektor – zkoumá prostředí, optimalizuje, „sebeuplatňuje“ se / manifestuje se / plní své potřeby.

**Tuto sílu / aktivitu publika (*prosmerů*) lze usměrňovat, stimulovat, kontrolovat a do určité míry i měřit.**

**Kde probíhá činnost prosumerů?**



# Místa crowdsourcingu aneb kde probíhá participace / exploit?

- fyzická
  - obchody
  - eventy
  - kluby
- online
  - soc.sítě
  - komunitní uzly a fóra
  - platformy
    - komunikační kanály

**Které aspekty hry jsou pro nás relevantní, pokud chceme pracovat cíleně s prosumery – participativní kulturou?**

# Hra jako ekosystém

- Herní mechaniky
- Systém
- Nástroje
- Komunikační uzly
- Zvyky fandomu
- Platforma
- Hra jako mediální objekt

# Zdroje pro crowdsourcing

- *agents pool*
- *human machine*
- *actions*
- *labour*
- *game mechanics*
- *creativity*
- *time*
- *advertisements*
- *social capital / reach*

# EKOSYSTÉM HRY

HRA

HRÁČI

CROWDSOURCE  
ZDROJE



# Kdo se zapojuje do „spolutvorby“?

- Streamer
- Youtuber
- Speedrunner
- Cosplayerka
- Letsplayer
- *Podcast host*
- Modder
- Tvůrce map
- Umělec
- Spisovatel
- Muzikant
- Recenzent
- ...

**Spoiler z (herního) marketingu!**

# Cílová skupina

- Typologie hráče (Bartle, Keirsley, Stewart)
- Preference žánrů, stylu hraní
- Osobní estetické preference
  - *inklinace ke stylizované grafice vs spektakulárnost*
- Subjektivní kontext spotřeby
  - Délka herní instance
  - Nároky na obtížnost
  - Preferované ovládání
- => dohromady – otisk nároků a preferencí zákazníka



| BARTLE            | KEIRSEY  | MOTIVACE / CHAR. RYSY   |
|-------------------|----------|---|
| <b>Achiever</b>   | Guardian | praktický, logický, organizovaný, zaměřený na detail, vyhledávající bezpečí...                              |
| <b>Killer</b>     | Artisan  | taktický, manipulativní, pragmatický, zaměřený na akci, vyhledávající zážitek...                            |
| <b>Socialiser</b> | Idealist | emotivní, diplomatický, zaměřený na vztahy, vyhledávající identitu...                                       |
| <b>Explorer</b>   | Rational | inovativní, strategický, logický, orientován na budoucnost, zaměřený na výsledek, vyhledávající znalosti... |

*Tabulka: Typologie hráčů – Bartle, Keirse*

| CHARAKTERISTIKA HRÁČE / PREFERENCE  | CHARAKTEROVÝ RYS   |
|-------------------------------------|--|
| věk                                 | 25+  |
| preferované styl hraní              | achiever, explorer   |
| délka herní instance                | 15 – 30 minut  |
| kontext herní instance              | výplň mezi činnostmi, odpočinek  |
| nároky na obtížnost                 | vyšší, zkušený hráč  |
| preferované herní žánry a stylizace | akční, příběhové, RPG, rogue-like, dungeon crawler   |
| motivace                            | odpočinek, vylepšování postavy, zlepšování schopností hráče, dokončení výzev, sesbírání možného obsahu |

*Tabulka: Charakteristika cílové skupiny (hráče)*

# VALIDACE

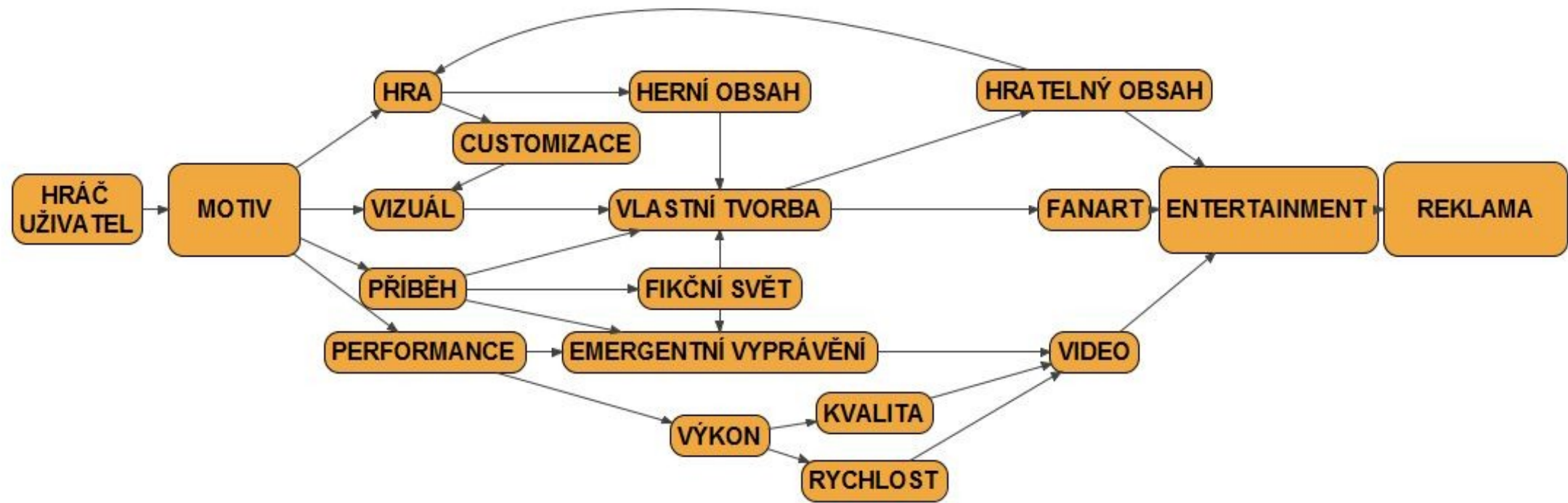
*Jaké charakteristiky má „ten/ta, který/á se zapojuje“?*

| CHARAKTERISTIKA HRÁČE / PREFERENCE  | CHARAKTEROVÝ RYS  |
|-------------------------------------|---|
| věk                                 | 15-20   |
| preferované styl hraní              | explorer, socialiser  |
| délka herní instance                | 60 - 240 minut  |
| kontext herní instance              | pečlivé hraní, optimalizace   |
| nároky na obtížnost                 | vysoké  |
| preferované herní žánry a stylizace | příběhové, RPG, strategické, taktické   |
| motivace                            | pobývat ve fikčním světě, tvořit,<br>modifikovat, sdílet, pobývat v ekosystému<br>hry |

*Tabulka: Charakteristika cílové skupiny (hráče)*

| CHARAKTERISTIKA HRÁČE / PREFERENCE  | CHARAKTEROVÝ RYS   |
|-------------------------------------|--|
| věk                                 | 18+  |
| preferované styl hraní              | socialiser   |
| délka herní instance                | nerelevantní   |
| kontext herní instance              | vizuální styl, setting, lore                                     |
| nároky na obtížnost                 | snadný onboarding  |
| preferované herní žánry a stylizace | kompetetivní, spektakulární, příběhové,<br>se silnými charaktery |
| motivace                            | tvorba, nertworking, socializace, výroba,<br>uznání komunity     |

*Tabulka: Charakteristika cílové skupiny (hráče)*



# VALIDACE

*Jak ověříme, že naše práce s hráči - prosumery má smysl?*

# *Engagement a participative metriky*

- Počty
- Míra impactu
- Kvalita
- Soutěže
- Jiné incentivy
- Zapojení diváků (twitch, tokeny, gamifikace)
- Zařazení do kánonu
- ... (více v samostatné přednášce o herní analytice)



# Typologie hráče - četba

- STEWART, Bart. *Personality And Play Styles: A Unified Model*. Gamasutra [online]. 2011. Dostupné z: [http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality\\_and\\_play\\_styles\\_a\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php)
- KEIRSEY, David. *Please understand me II: temperament, character, intelligence*. 1st ed. Del Mar, CA: Prometheus Nemesis, c1998, 350 p. ISBN 18-857-0502-6.
- BARTLE, Richard. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suits MUDs. [online]. 1996. Dostupné z: <http://www.mud.co.uk/richard/hcdfs.htm>

...

```
if allocated_time < 90 min then {
```

```
do.project.round.up(names, claims);
```

```
ask.questions();
```

```
}
```