**Ссылка на оригинал на английском:**<http://yukaichou.com/tedxlausanne/>

Представьте себе мир, в котором труд – отжившее понятие, где работа- это что-то из прошлого, но удивительно то, что все функционирует лучше, чем когда-либо. Нет, я не говорю об обслуживании общества роботами, я говорю о мире, охваченном мощью игры. И я уверен в том, что мы многому можем научиться из игр для того, чтобы это произошло.

Итак, сегодня я расскажу вам о том, как геймификация поможет сделать наш мир лучше. Начнем с игр. Кто играет в игры? Большинство людей, когда они задумываются кто такой геймер, представляют людей подобных этим (на слайде), маленьких детей и молодых людей, скорее всего, безработных и которые едят пиццу на своих рубашках. Но настоящая статистика может удивить многих: в действительности средний возраст геймеров- 35 лет, около 70% процентов из них старше 18ти, около половины из них-женщины, которых на самом деле больше, чем несовершеннолетних парней, если рассматривать социальные мобильные игры, такие как Кэнди Краш или Энгри Бердс. Так что же это значит? Это значит, что каждый может быть геймером. Это очень обобщенные демографические данные. Это могут быть Ваши клиенты, Ваши подчиненные, Ваши дети и Ваши родители. У каждого есть способность наслаждаться играми, если имеется основательная причина делать это. Что же представляет собой геймификация? Геймификация- это умение/искусство перенять все развлекательные захватывающие элементы игр и внедрить их в скучную неигровую ситуацию- в то, что Вам нужно сделать, но Вы необязательно хотите это делать.

Итак, когда я размышляю о геймификации, кто-то из Вас может начать думать о том, что мы называем ПиБиЭл- очки, знаки и таблицы. И множество людей думают: если я просто возьму баллы и внедрю их в продукт или значки, это сделает его увлекательным и захватывающим. И это большая ошибка. Когда я начал заниматься геймификацией в 2003 году, то был одинок в этом увлечении. Очень немногие люди задавались этим вопросом и понимали, о чем я говорю. 3-4 года назад термин «геймификация» вошел в употребление и гораздо больше людей в компаниях, организациях, школах стали задумываться об этом, но до сих пор лишь небольшое количество людей действительно понимают это. Если вы задумывались о том, что делает игры веселыми. Если вы спросите геймеров об этом, они не скажут: о, это потому что в играх можно набрать очки. Они скажут: это побуждает меня использовать мою креативность вместе с друзьями и это позволяет мне быть кем-то большим, чем я являюсь сегодня. И если подумать об этом, каждая простая игра имеет игровые элементы и игровые инструменты. Большинство игр все еще являются скучными и неувлекательными. И наивно полагать, что если просто взять эти игровые элементы и инструменты из скучных игр и внедрить их в продукт и интерфейс, это сделает их веселыми и захватывающими. И теперь мы знаем, что хорошая геймификация может строится не на игровых элементах, а на наших ключевых факторах*.* Я провел много лет, разрабатывая концепцию геймификации, названную Окталисис. Это изображение концепции, построенное в форме 8-угольника и в центре Окталисиса 8 основных факторов. Я уверен в том, что эти 8 определяющих факторов послужат нам стимулом во всем, что мы делаем вне игр. И я бы хотел пройтись по этим 8 факторам и показать вам один пример, как удивительно они могут изменить мир.