



Несерьёзно о серьёзном

Интерактивный образовательный проект
Росатома в социальной игре «Мегаполис».

Подготовлен Socialist by Gameland. 2011



РОСАТОМ



atomexpo



Socialist by Gameland

Проблема

Главная проблема атомной энергетики –
бесспорно самой эффективной и экономичной на
сегодняшний день – **СТРАХ общества.**

Большинство людей воспитано на стереотипах и
культуре, демонизирующих атом и радиацию.
Реально – практически никто об этом ничего не знает.

Неизвестное – пугает...



Метод решения

3-й слайд

Игра – развлечение и обучение

Для улучшения ныне существующего уровня знаний людей об атоме лучше всего подходит применяемый для обучения детей метод – игра*.

edutainment

education + entertainment | обучение + развлечение



* К сожалению, нынешний уровень знаний общества в этой сфере не сильно отличается от уровня познаний младенцем алфавита.

Решение

4-й слайд

Выбор игры

В качестве площадки для образования через игру мы выбрали популярнейшую в России социальную сеть «ВКонтакте» и игру

«Мегаполис»

- более 1.5 Млн. зарегистрированных пользователей
- около 200 Тys. уникальных игроков ежедневно



Название: Мегаполис
Описание: Построй и управляй своим городом. Развивай энергетику и водоснабжение. Занимайся нефтедобычей и продавай нефть танкерами! Построй свой аэропорт!
Аудитория: 1 694 296 участников
Тип: Игры, развлечения

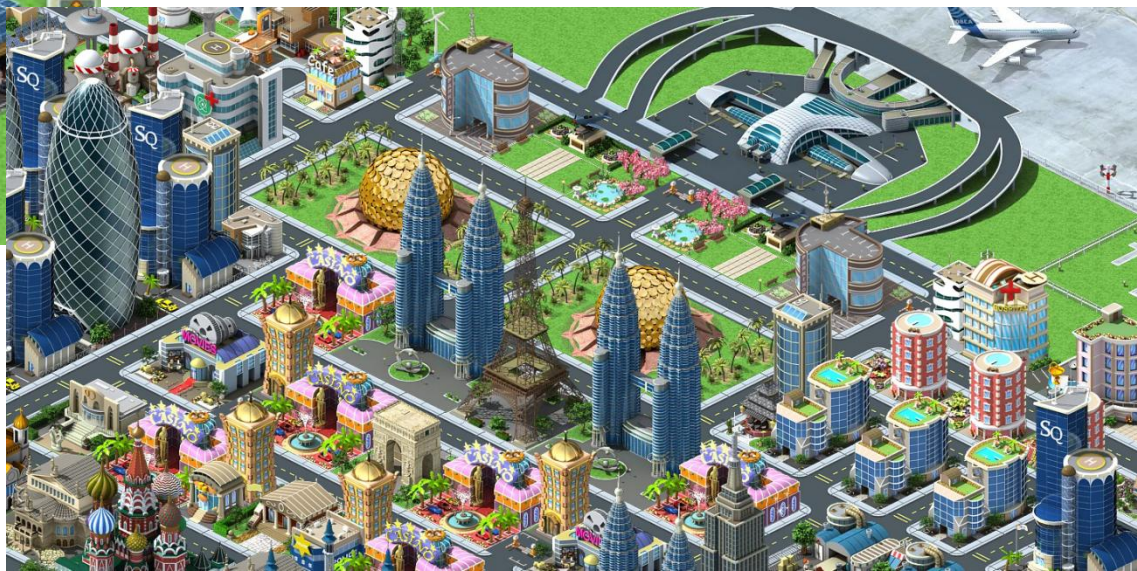
«Мегаполис»

5-й слайд

Игра

Эта игра – симулятор городского менеджера.

Каждый пользователь отстраивает начиная от маленького поселения свой огромный мегаполис, собирая налоги, строя дома и заводы, налаживая коммуникации и инфраструктуру города.



Интеграция

Концепция

Мы дали пользователям уникальную возможность – возможность сравнить разные источники энергии и сделать собственный выбор.

Мы воссоздали в игре реальную ситуацию.

В игре появилась АЭС – аналог реально строящихся Росатомом станций.



Игровой баланс

Отражение реально существующей ситуации

Игроки сами выбирали как обеспечить свой город энергией.

АЭС – самый дорогой выбор. Не каждый может её купить. Однако эффективность в расчёте на единицу занимаемой площади у АЭС максимальна – всё как в реальной жизни.



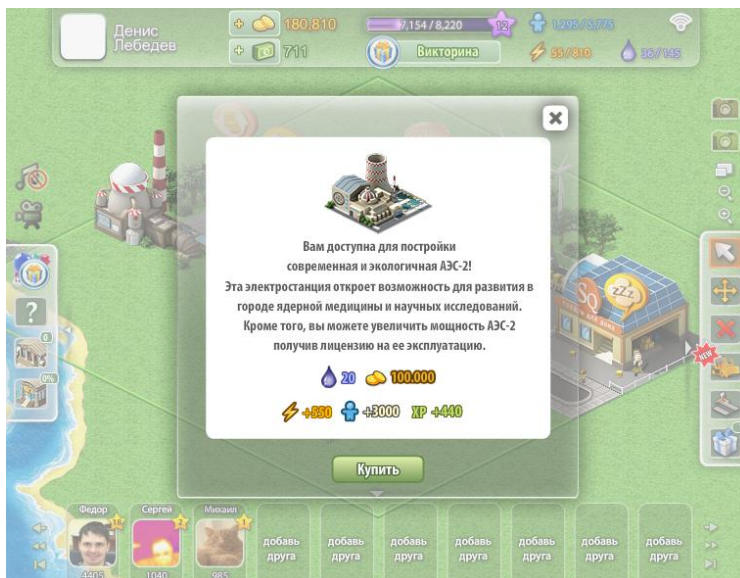
Инфраструктура

8-й слайд

АЭС – залог развития мегаполиса

Помимо чисто экономической выгоды возведение в городе АЭС давало мощный толчок для развития городской инфраструктуры – пользователям открывалась возможность построить в своём мегаполисе:

- НИЯУ,
- Центр ядерной медицины,
- Международный аэропорт, Крупный морской порт.



Установки АЭС

9-й слайд

Итоги

В течение проекта (со 2 февраля по 3 марта) пользователи построили

190 904 атомные станции (+320% с первого дня проекта)

в **172 564** виртуальных городах игры.



Итоги

За тот же период:

- число СЭС увеличилось на 39 312 сооружений (+5.5%),
- количество ТЭЦ сократилось на 1 680 единиц (-0.48%).

Существенно (на 12%) выросло только количество ветряков.

Однако это связано с тем, что ветряк – самый дешевый и единственно доступный для начинающих игроков вид энергии, а также – по два ветряка выдаётся пользователю при начале строительства нового города.



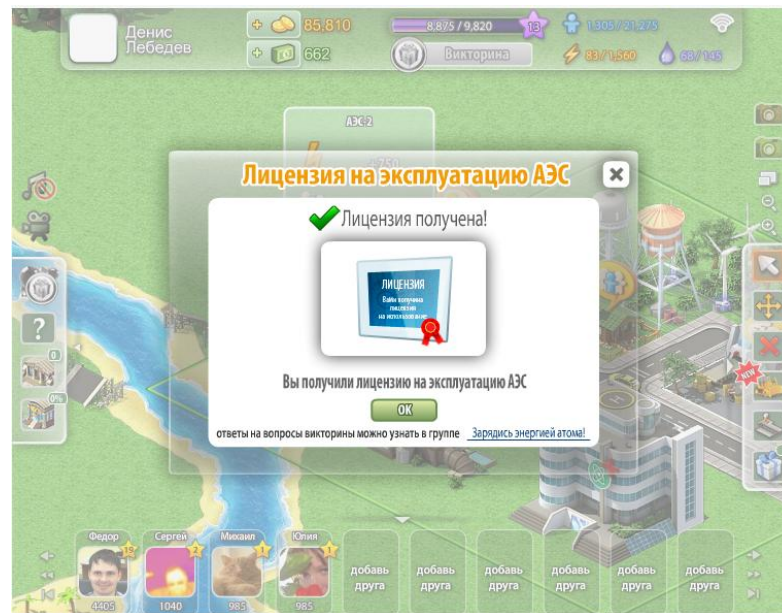
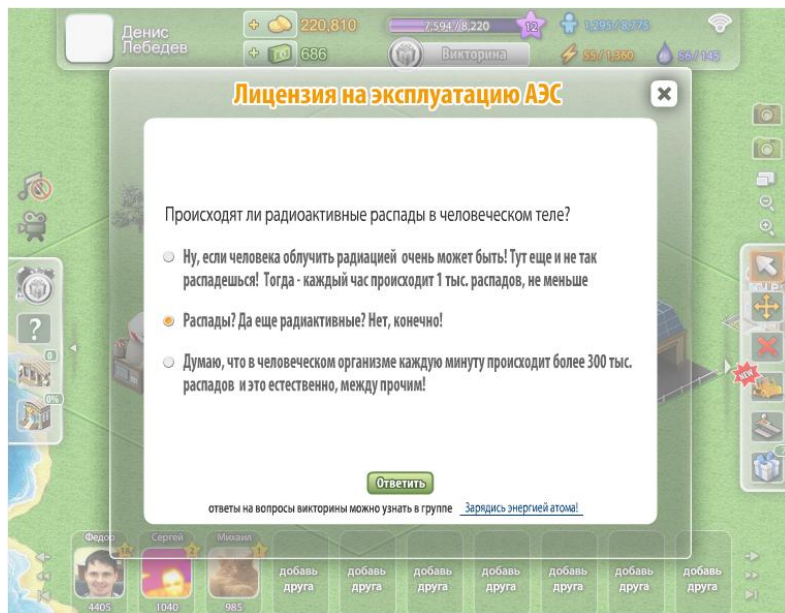
Лицензирование

Виртуальная версия

Как и в реальной жизни, в игре большое внимание было уделено **безопасному эксплуатированию станции.**

Раз в неделю владеец АЭС должен был пройти лицензирование.

Лицензирование проходило по упрощённой (игровой) модели. Правильно ответив на три вопроса о радиации и атомной энергетике, пользователь зарабатывал на следующие 7 дней прибавку к эффективности всех установленных в городе атомных станций.



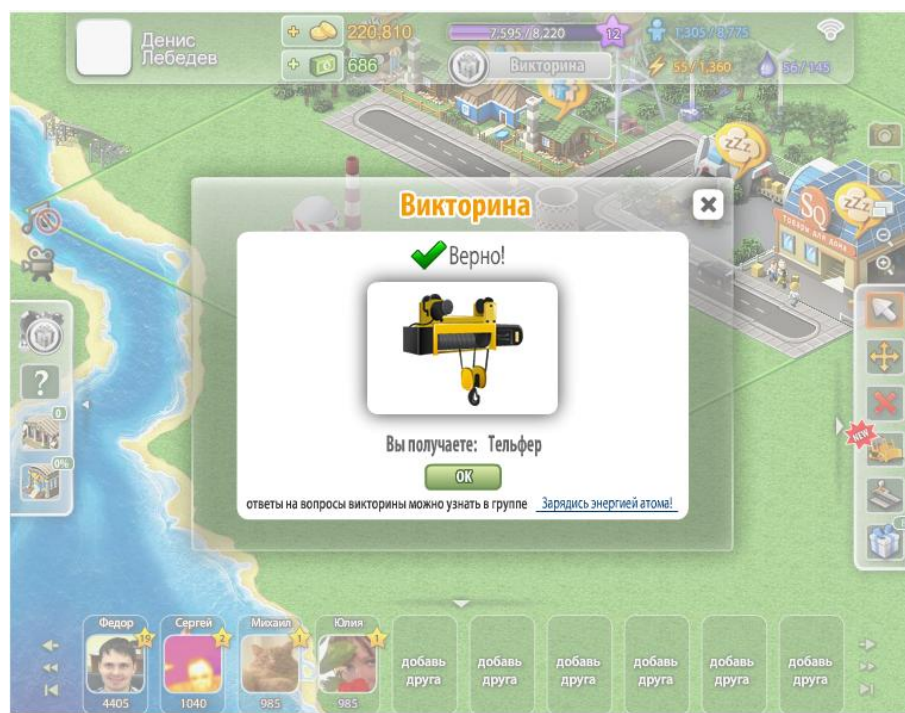
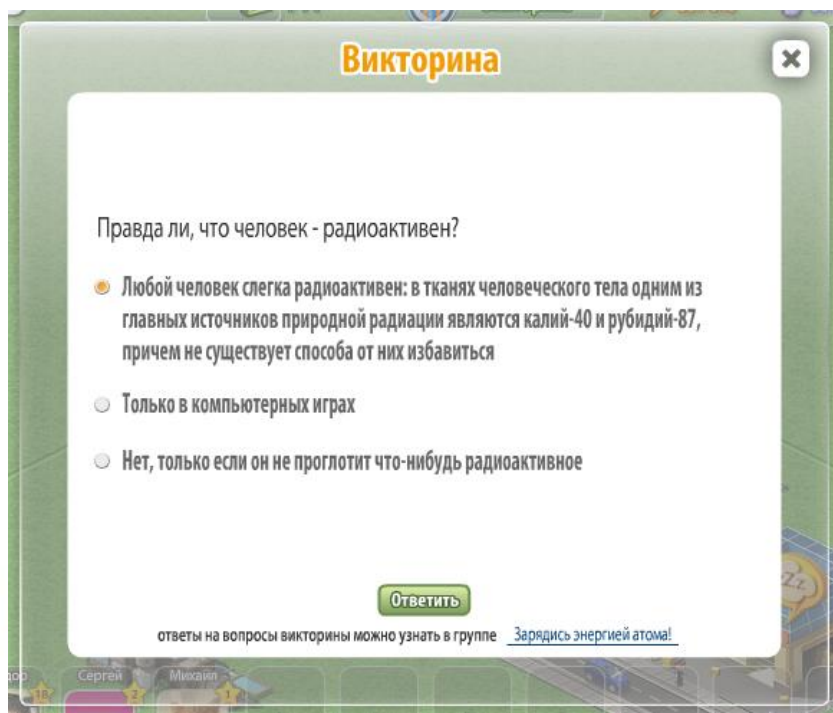
Викторина

12-й слайд

Стимулирование получения новых знаний

В игровой механике было предусмотрено не только еженедельное, но также и ежедневное стимулирование пользователей узнать об атоме и радиации больше.

Каждый день игрокам предлагалась викторина: за правильный ответ на вопрос (случайно выбранный из базы в несколько десятков) пользователь получал ценный игровой бонус.



Викторина

13-й слайд

Стимулирование получения новых знаний

Ежедневно в викторине участвовало
от 120 до 150 тысяч игроков.

Всего за время проекта пользователи
ответили на «атомные» вопросы

5 263 511 раз.



РОСАТОМ



Socialist by Gameland

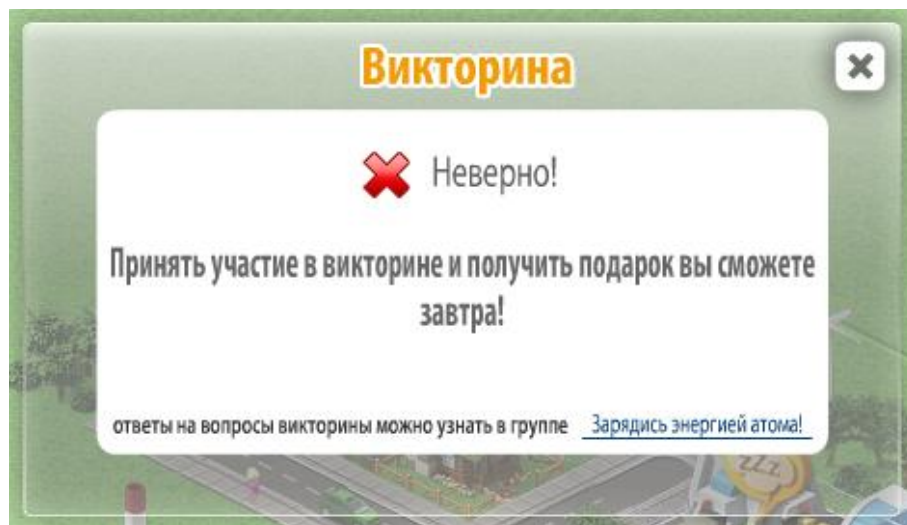
Викторина

14-й слайд

Стимулирование получения новых знаний

Качество знаний пользователей постоянно росло.

Доля неверных ответов за месяц
сократилась с 40% до 25%



Викторина

15-й слайд

Стимулирование получения новых знаний

Самый сложный вопрос:

«В какой стране мира сейчас работает наибольшее число ядерных реакторов?»

47.9% правильных ответов.

Самый лёгкий вопрос:

«Сталкивается ли простой человек с радиацией в своей повседневной жизни?»

95.5% правильных ответов.



РОСАТОМ



Socialist by Gameland

Образование

Информация в лёгком доступе

Всю базовую информацию о радиации, атоме и атомной энергетике в доступном виде, а также все ответы на вопросы викторины пользователи могли найти в специально созданной для проекта группе социальной сети «ВКонтакте» – «Зарядись энергией атома!»

16-й слайд



Зарядись энергией атома!

Информация ред.

О группе
Название: **Зарядись энергией атома!**
Тип: Клуб
Категория: Общие интересы - Наука
Описание: Группа для любознательных и активных молодых людей, чей девиз - прогресс! У нас вы сможете найти самые интересные факты из мира атомной энергетики, прочитать про последние достижения и инновации! Узнай больше о вариантах использования атомной энергетики! Загляни в будущее!

Контактная информация
Веб-сайт: <http://www.myatom.ru>
Город: Москва, Россия

Свежие новости ред.



Редактировать информацию
Редактировать руководство
Редактировать состав
Рекламирывать группу
Пригласить друзей
Статистика группы
Покинуть группу

АТОМНАЯ ЭНЕРГЕТИКА: ФАКТЫ И ЦИФРЫ

ЯДЕРНЫЕ НЕЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

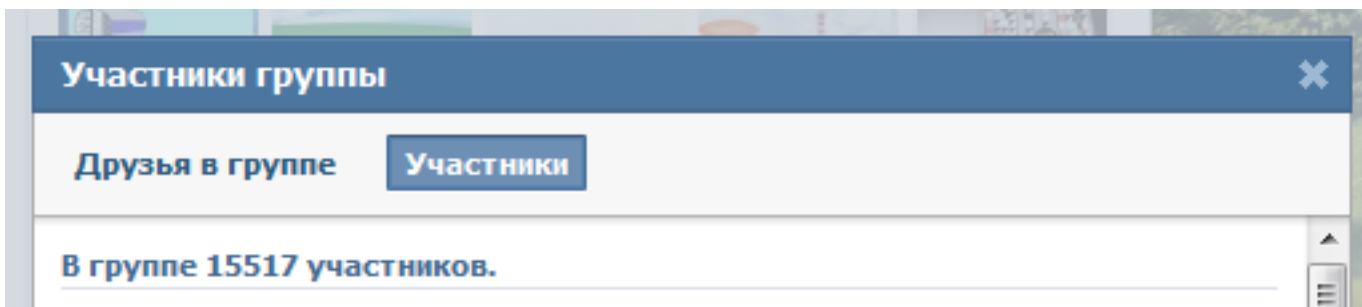
ВСЕ О РАДИАЦИИ **ПРОВЕРЬ ЗНАНИЯ**

Группа

17-й слайд

Информация в лёгком доступе

За время проекта в сообщество (абсолютно добровольно – без всяческого стимулирования) **вступили более 15 тысяч пользователей.**



Всего же главную страницу сообщества **загрузили больше 400 000 раз.**

Группу посетили около **110 000 абсолютно уникальных пользователей.**

Группа

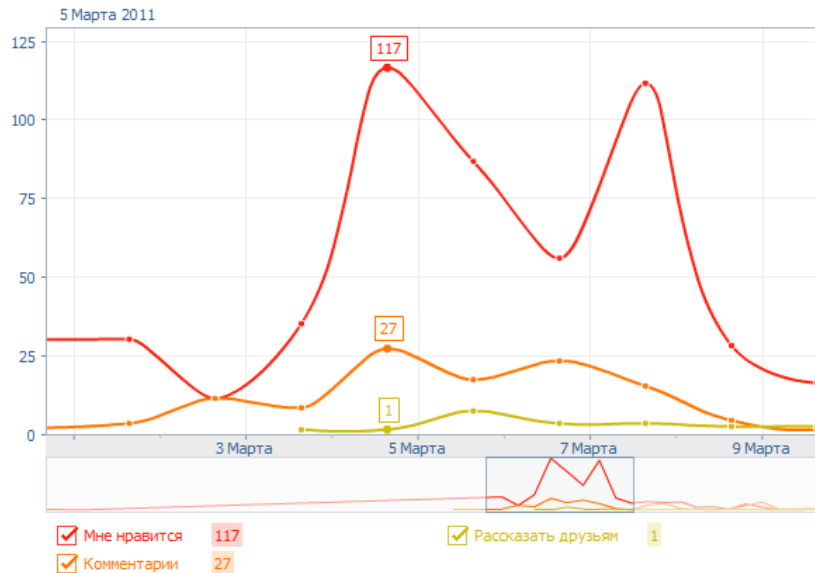
Информация в лёгком доступе

Сообщество получилось действительно живым:

- более 1000 сообщений на стене,
- более 1000 сообщений в обсуждениях,
- около 300 фотографий и тематических рисунков,
- сотни комментариев и нажатий кнопки «мне нравится» в фотоальбомах и сообщениях на стене.

Обратная связь

На этом графике учитываются не только действия пользователей, произведенные непосредственно на стене группы или странице, но и весь дальнейший путь Вашего сообщения. Если пользователь размещает ссылку на сообщение у себя на странице при помощи функции "рассказать друзьям", реакция других пользователей на такую копию также учитывается.



Конкурс

Обратная связь и интерактив с пользователями

Одним из ярких свидетельств вовлечённости пользователей стал конкурс «Придумай собственную АЭС».

Среди более чем 100 отобранных работ победил игрок, вылепивший свой проект станции вручную из пластилина.



Итоги

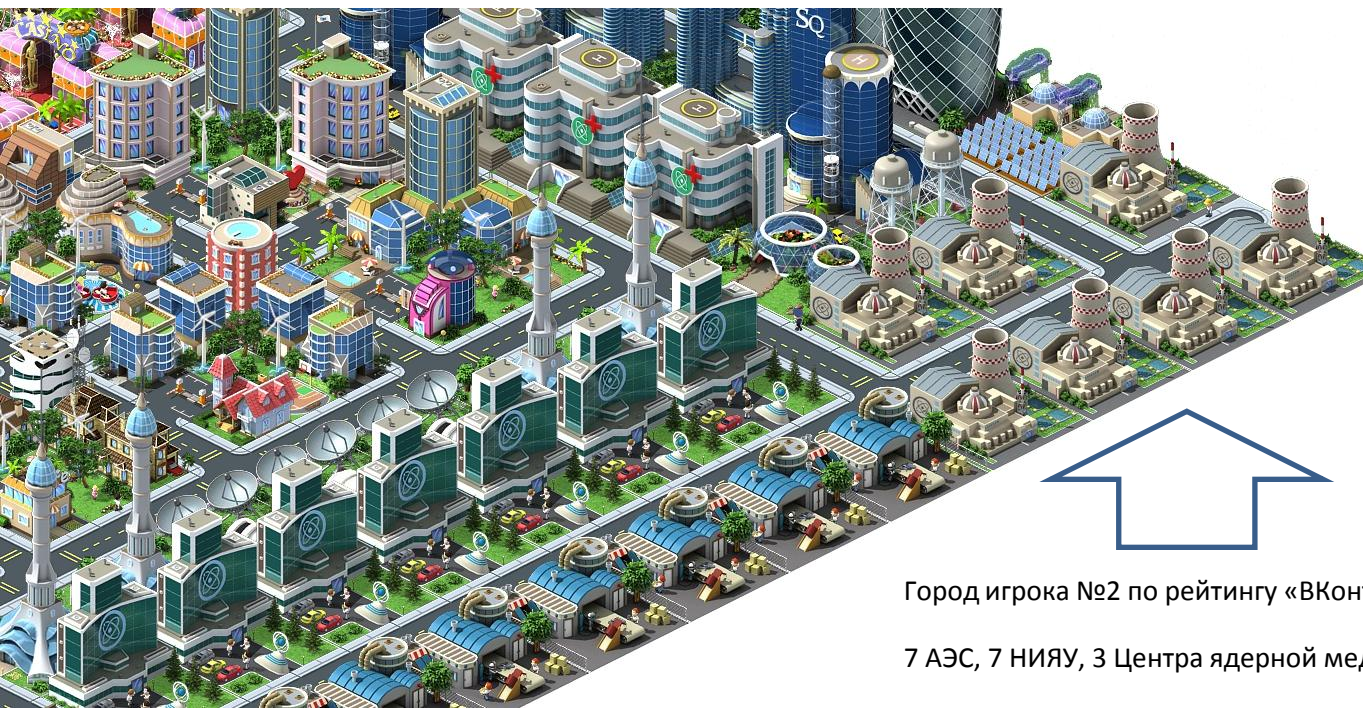
20-й слайд

Результаты проекта

Многочисленные количественные, а главное – качественные показатели проекта говорят о его успешности.

Полторы сотни тысяч людей сделали осознанный выбор в пользу ядерной энергетики. Сегодня – виртуально, но уже завтра этот выбор окажет на них влияние и в реальной жизни.

Полтора десятка тысяч пользователей выразили атому свою предельную лояльность, став частью сообщества.

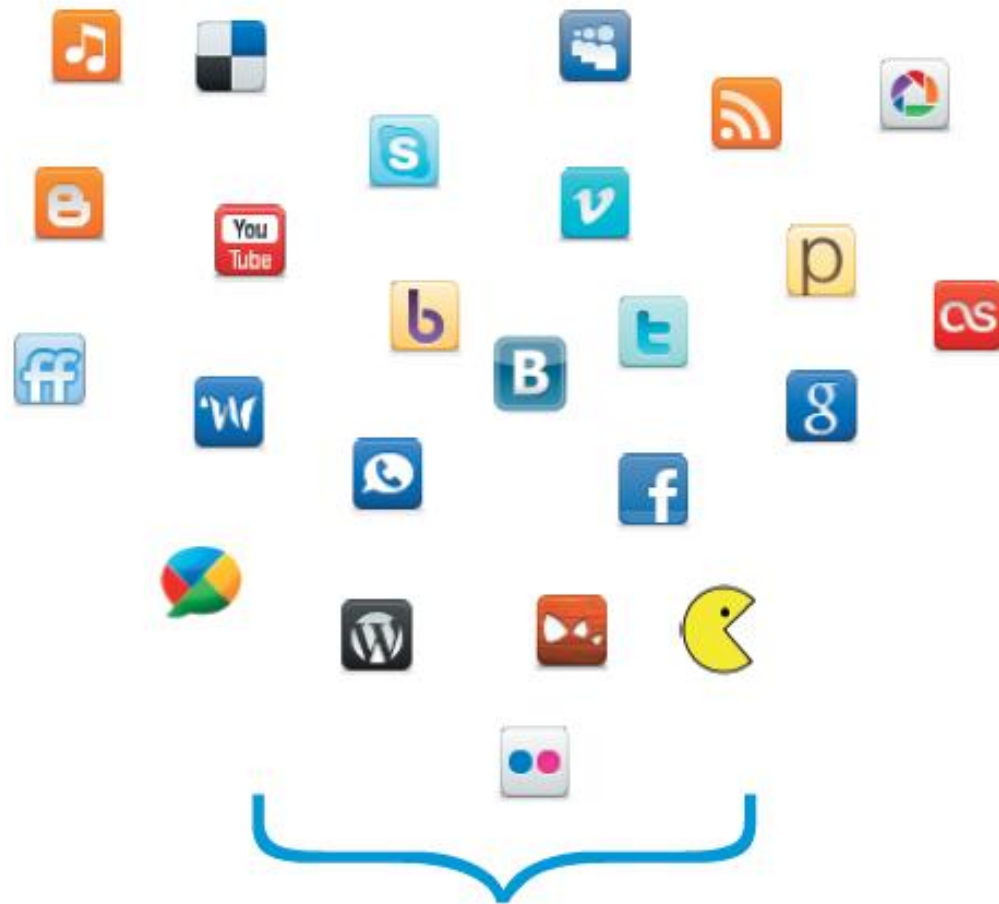


Город игрока №2 по рейтингу «ВКонтакте».

7 АЭС, 7 НИЯУ, 3 Центра ядерной медицины.



Socialist by Gameland



социальные медиа в построении отношений
ядерной энергетики и общества:

Для чего это нужно?

Новый инструмент

22-й слайд

Общение по-дружески

1

Социальные сети становятся основой времяпрепровождения человека в Интернете. А Интернет – занимает всё большую долю внимания людей.

Именно поэтому Social Media – это стратегически важное направление развитие рекламы и PR.



POCATOM



Socialist by Gameland

Люди говорят

23-й слайд

Нетрадиционная коммуникация

2

Важно, что в этом формате мы не навязываем людям точку зрения. Мы убеждаем их, давая возможность самостоятельно сделать выбор. И транслировать его своим друзьям.



Другие люди

Возможность работать с новой аудиторией

3

Социальные сети дают возможность не только нового уровня работы, но и работы с новой аудиторией.





ROSATOM

SOCIALIST
by Gameland



Спасибо за внимание!

Арсений Ашомко,
директор по развитию Socialist by Gameland.

www.facebook.com/ashomko

www.vkontakte.ru/ashomko