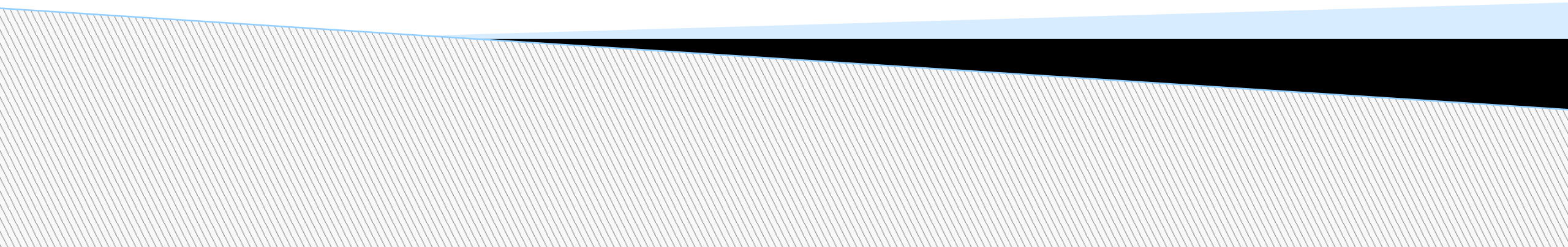
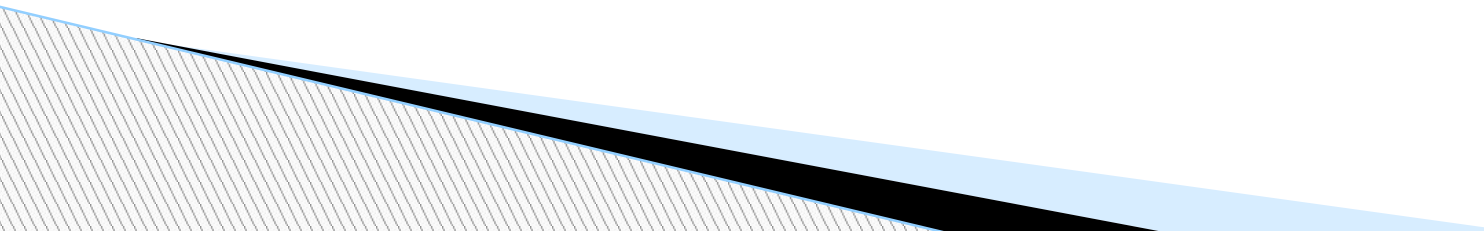


Основы геймификации

Драйверы мотивации



Что делает игру увлекательной?

- Если спросить игрока, он не будет рассказывать про баллы и значки, а скажет «игра увлекает меня, заставляет испытывать разнообразные чувства».
 - Так же происходит и в реальной жизни. Люди гораздо охотнее совершают те действия, которые им хочется делать, а не которые они должны делать. Каждым человеком в его поступках и действиях движет уникальное сочетание нескольких мотивирующих сил. Этот факт необходимо иметь в виду при построении геймифицированных систем, потому что
- 

Геймификация -

это использование игровых элементов и механик в любом неигровом контексте.

Геймификация начинается не с игровых элементов, а с того, как она воздействует на ключевые стимулы поведения человека.

▣ Ю-Кай Чоу

- ▣ Если за желаемым действием или игровой механикой нет ни одного из основных мотиваторов, мотивация будет отсутствовать, и соответственно, игроки не будут совершать желаемых действий.

Ю Кай Чоу Октализ

"Yu-Kai is the real deal. His experience, expertise and passion make this a "must read" for those looking to grasp the possibilities available through applied gamification."

-Jeff Gates, former counsel to U.S. Senate Committee on Finance and author of The Ownership Solution, Democracy at Risk and Guilt By Association

"Yu-kai's reputation precedes him in the field of gamification. His Octalysis framework is both elegantly simple and intricately complex. His book is not only extrinsically rewarding to read, but intrinsically motivating to apply; it's wickedly effective, and yet divinely true. Octalysis brilliantly unified all these seemingly conflicting aspects of gamification into a single cohesive framework with a hidden twist in the middle of it — It's sensational."

-Michael Wu, Chief Scientist at Lithium Technologies

"Yu-kai's Octalysis framework brilliantly explains the intricate relationships between human behaviors and their inner drives. Accompanied by numerous application examples, Octalysis is the turnkey for gamification in any product and service design."


-Dr. Jianming Dong, Chief User Experience Architect, Huawei


"The Octalysis Framework can transform a product into an enjoyably addictive experience that customers keep coming back to."

-Andrew Warner, Founder of Mixergy

The new era of Gamification and Human-Focused Design optimizes for motivation and engagement over traditional Function-Focused Design. Within the industry, studies on game mechanics and behavioral psychology have become proliferate. However, few people understand how to merge the two components into experience designs that reliably increases business metrics and generates a return on investment. Gamification Pioneer Yu-kai Chou takes readers on a journey to learn his twelve years of obsessive research in creating the Octalysis Framework, and how to apply the framework to create engaging and successful experiences in their product, workplace, marketing, and personal lives.

Yu-kai Chou is a Pioneer and International Keynote Speaker on Gamification and Behavioral Design. He is the Founder of the Octalysis Group and the Behavioral Scientist at the engagement platform Captain Up. He has been a regular speaker worldwide, including at Stanford University, Accenture, TEDx, SXSW, Gamified India, Huawei, the Innovation Center in Denmark, Kingdom of Bahrain, and many more.



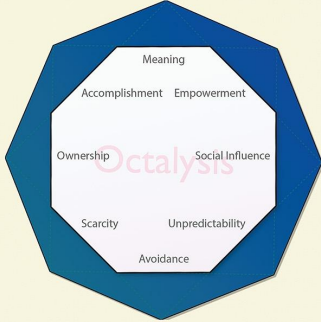


ACTIONABLE GAMIFICATION

YU-KAI CHOU

ACTIONABLE GAMIFICATION

Beyond Points, Badges, and Leaderboards



"Yu-kai is at the cutting edge of the field of behavior design."

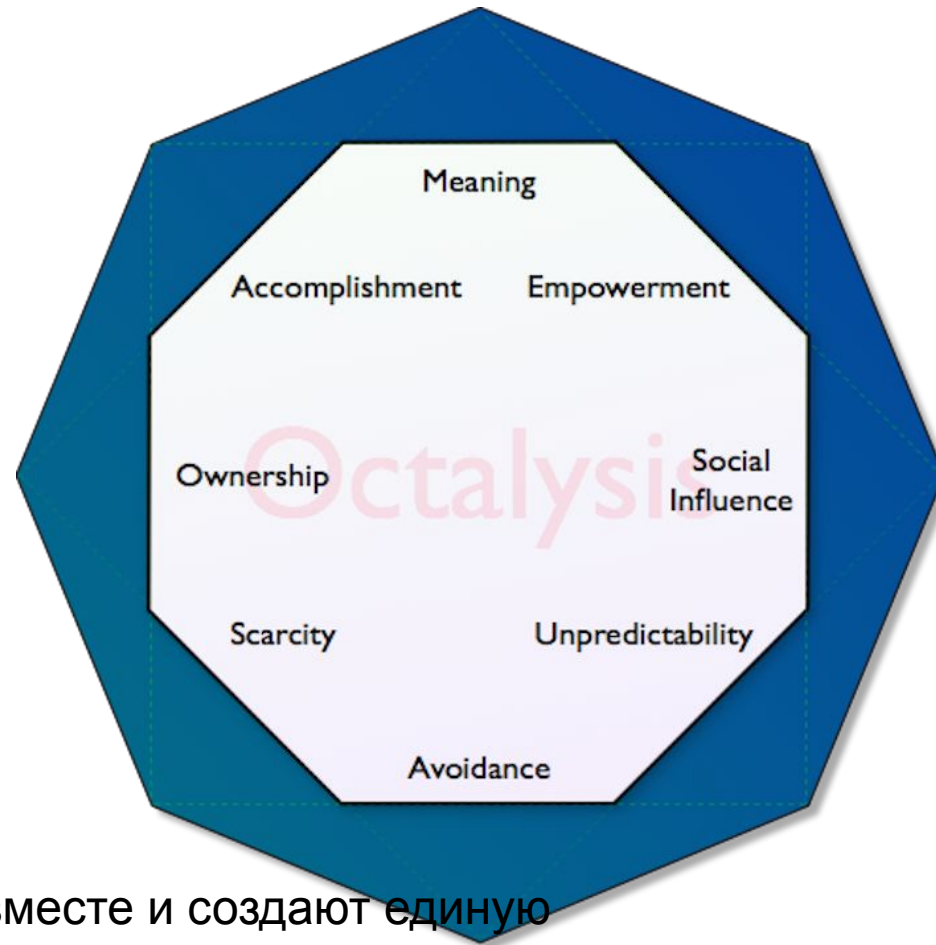
-Nir Eyal, Author of Hooked: How to Build Habit-Forming Products

YU-KAI CHOU

Gamification Pioneer & International Keynote Speaker

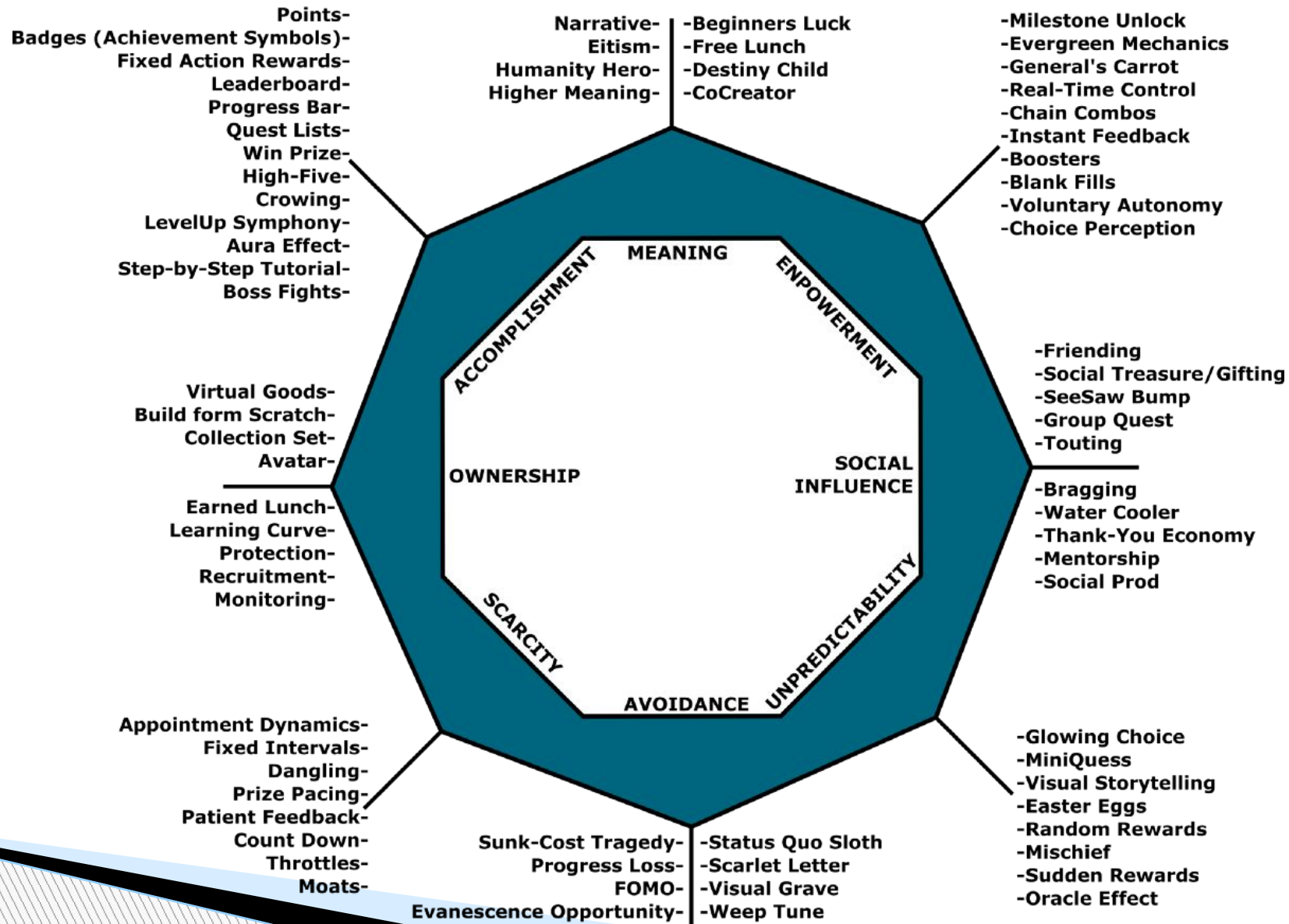


Ю кай Чоу Октализ

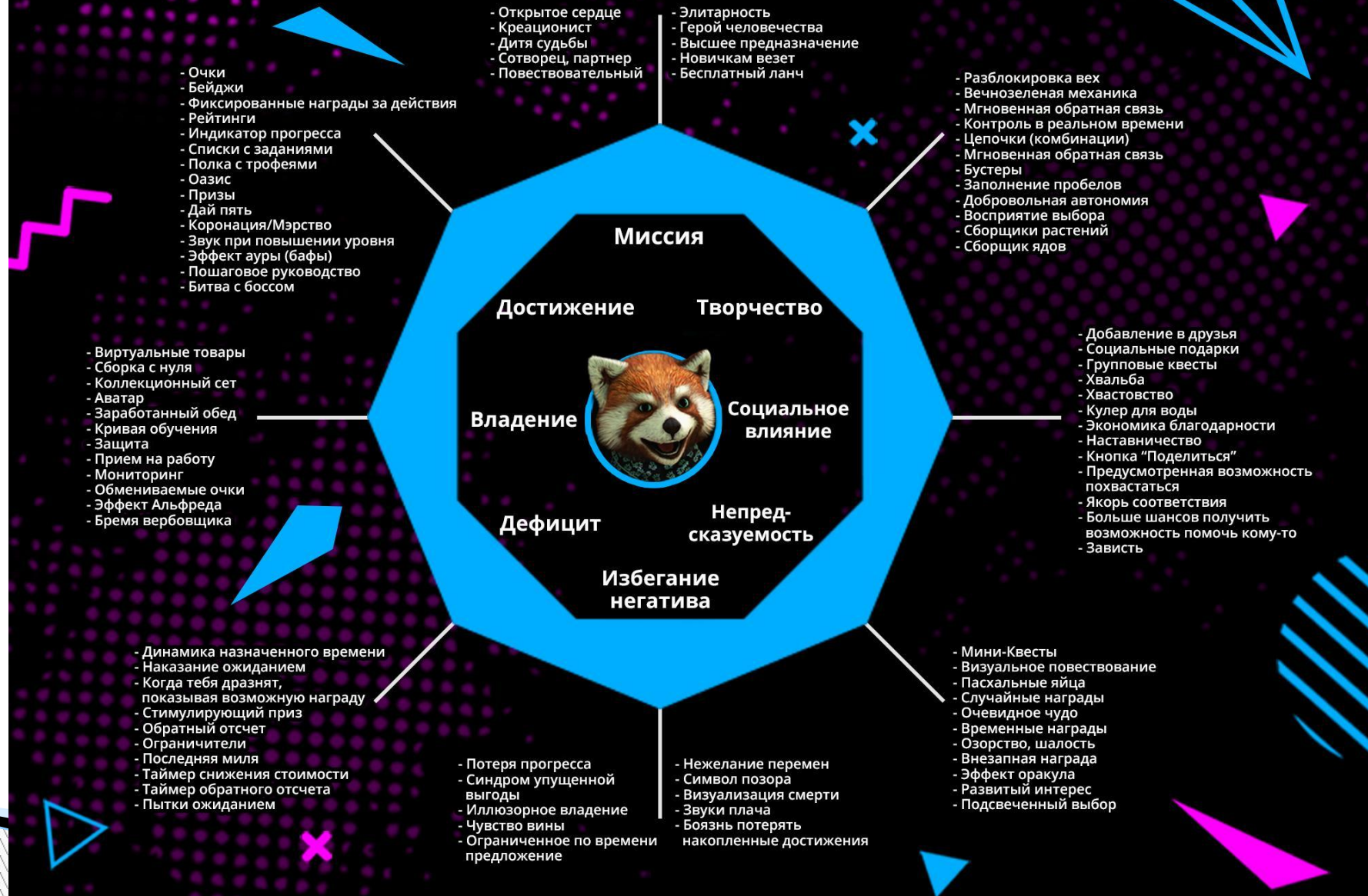


Они хитро работают вместе и создают единую мотивацию

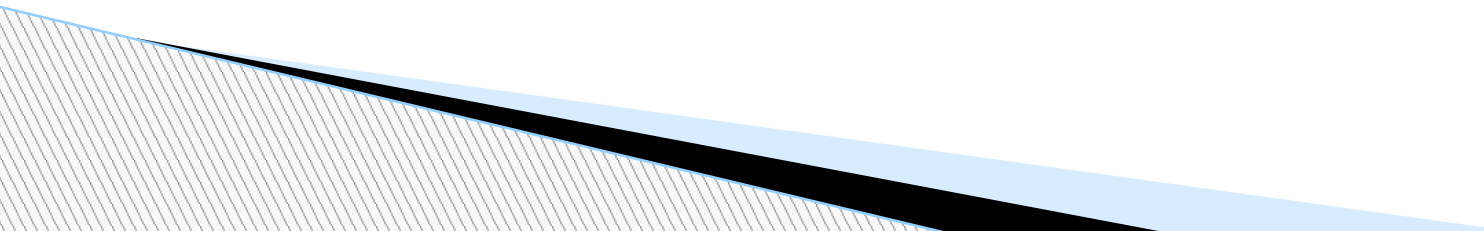
OCTALYSIS



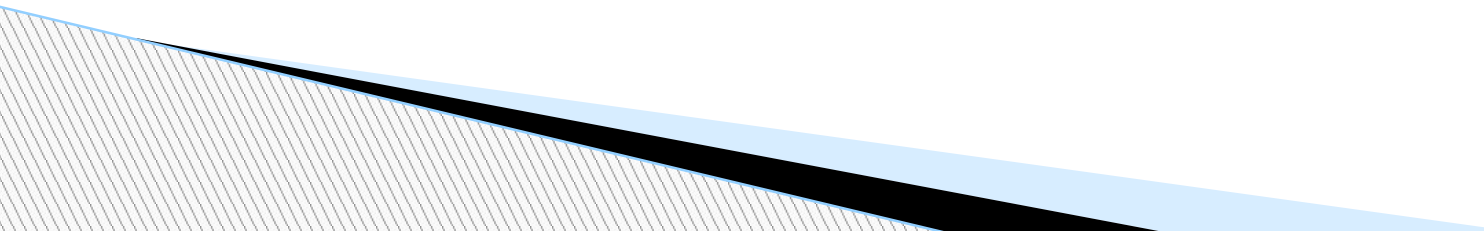
Октализ (подробная схема)



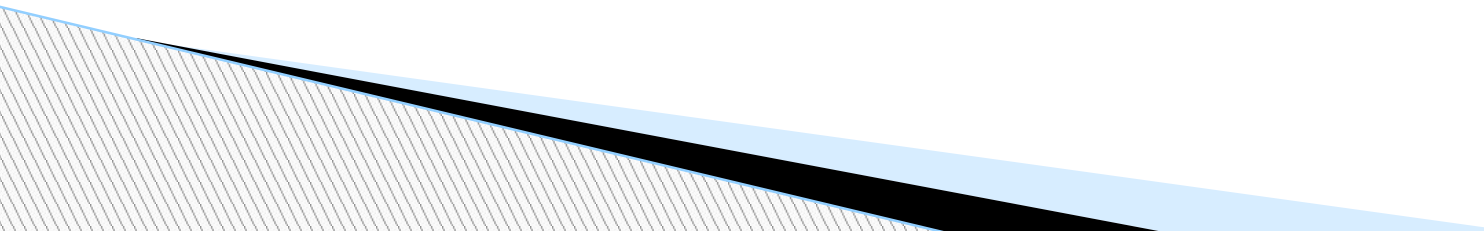
1. Миссия

- Самый сильный мотивационный рычаг Октализа.
 - Его суть заключается в том, чтобы человек испытывал чувство собственной значимости, выполняя "миссию", для которой он был "избран".
 - Если действия человека способствуют приближению к "большой" цели, например, вылечить рак, решить проблему безработицы, помочь голодающим странам и т.д. то человек готов тратить свободное время и работать с максимальным вовлечением и энтузиазмом.
 - Самым популярным примером является Википедия. Ведь авторы публикаций не получают никаких вознаграждений, но они чувствуют, что их вклад будет способствовать развитию человечества.
- 

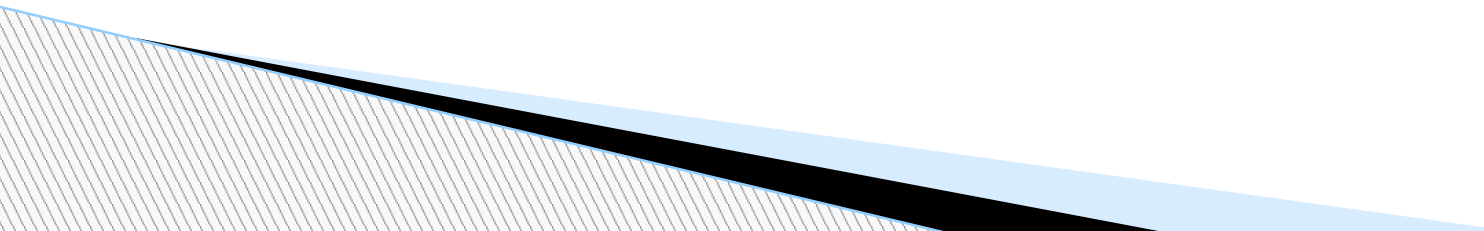
2. Достижение

- ▣ Самый популярный мотивационный драйвер, используемый в геймифицированных системах.
 - ▣ Он заключается в развитии, стремлении к лидерству, достижению значимых результатов, развитию навыков и обретению мастерства.
- 

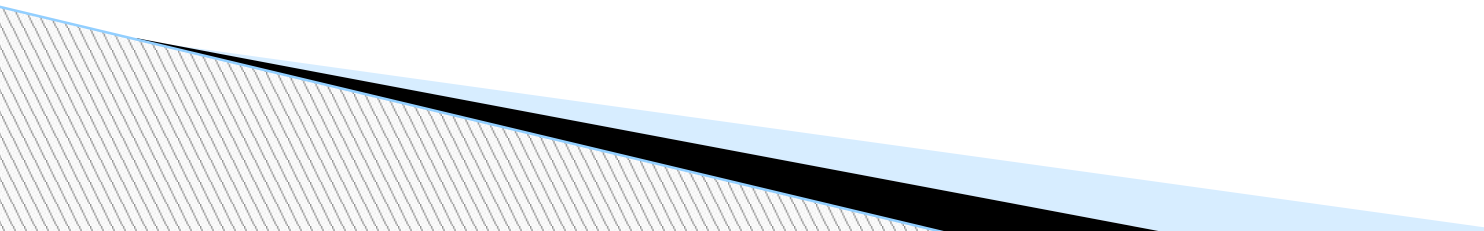
3. Творчество

- Если "Достижение" - это самореализация, направленная на соперничество, то "Творчество" - это самореализация, направленная на себя.
 - Самосовершенствование, раскрытие творческого потенциала, улучшение навыков, возможность выбора пути.
 - Фактор "Творчество" это связь двух сильнейших мотиваций "Мастерства" и "Автономности".
- 

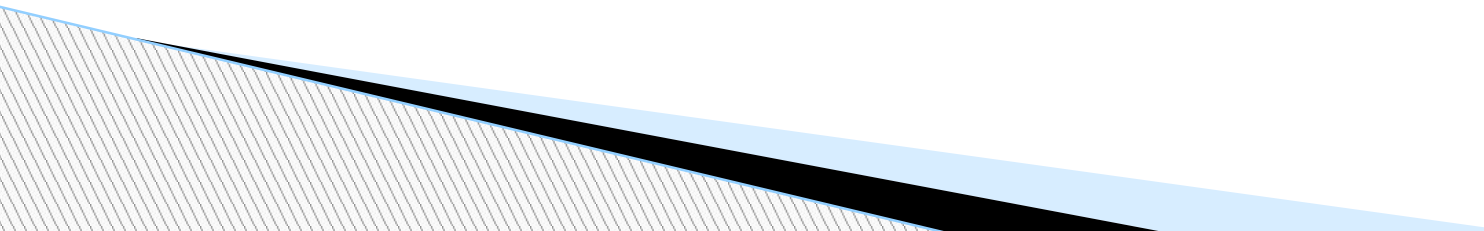
4. Владение

- ▣ Владение - всем известная мотивация. Это чувство собственности. Обладание, накопление, улучшение и контроль чего-либо.
 - ▣ Чаще всего это недвижимость, богатство, ресурсы, любые ценные вещи.
 - ▣ Этот драйвер также интересен тем, что чем больше человек тратит времени на что-либо тем сильнее он чувствует привязанность, а значит, растет чувство владения (подкрепленный творчеством, как при создании персонажа).
- 

5. Социальное влияние

- ▣ Социальное влияние включает в себя все социальные элементы, которые мотивируют или демотивируют людей: признание, дружба, наставничество, конкуренция, общение, зависть.
 - ▣ Стремление получить то, что есть у друзей, желание завести новые знакомства, стать наставником, а также необходимость в общении - все это часть одного мотивационного драйвера.
- 

6. Дефицит

- Драйвер дефицита — это желание обладать вещами только потому, что они очень редкие и эксклюзивные.
 - Сюда также входят чувства нетерпимости.
 - Самые часто используемые механики для этого драйвера связаны со временем. В играх это лимитированная выдача чего-либо в определенное время или необходимость ожидания.
- 

7. Непредсказуемость

- ▣ Седьмой драйвер - непредсказуемость. Он связан с чувством неизвестности, которое игрок часто испытывает на протяжении всей игры. Такое чувство многократно усиливает интерес игрока.
- ▣ Любопытство также ключевой двигатель этого драйвера. Мы часто его испытываем при просмотре фильмов или чтении книг. Наверно большинство испытывали максимальное вовлечение во время кульминационных моментов.
- ▣ Однако именно этот фактор является причиной игровой зависимости.

8. Избегание негатива

- ▣ Страх также является очень сильным мотиватором. Пожалуй, лучший пример — это боязнь потерять работу. Как ни странно, но именно этот драйвер удерживает большинство сотрудников.
- ▣ Также сюда входит избегание любого негатива, оскорблений, потери имущества, проигрыша.
- ▣ Этот драйвер может мотивировать к незамедлительным действиям. Наглядным примером является так часто используемый баннер на сайте со специальным ограниченным предложением, которое доступно лишь в течение ближайшего времени.

Левое и правое полушарие

- Расположение драйверов на схеме имеет не только эстетичный вид, но и характер мотивации.
- Драйверы, которые фокусируются на творчестве, самовыражении и социальной динамике, расположены на правой стороне восьмиугольника.
- Драйверы, которые ассоциируются с логикой, аналитическим мышлением и владением, расположены на левой стороне восьмиугольника:
 - — Достижение
 - — Владение
 - — Дефицит
- Драйверы левого полушария в основном опираются на внешнюю мотивацию, а драйверы правого полушария на внутреннюю:
 - — Творчество
 - — Социальное влияние
 - — Непредсказуемость
- Два центральных драйвера относятся к обоим полушариям:
 - — Миссия
 - — Избегание негатива

Черная и Белая мотивация

- ▣ Октализ разделяет 8 драйверов мотивации на "Черные" и "Белые".
- ▣ «Белые» факторы находятся в верхней части восьмигранника. Они помогают человеку почувствовать себя сильной, самореализовавшейся личностью, дают пользователю возможность выразить его творческие способности и добиться поставленной цели за счёт усвоения тех или иных навыков. «Белые» факторы дают пользователю уверенность в себе, но при этом не создают у человека чувство срочности. Это что-то вроде «Я пойду спасать мир, но сперва всё-таки выпью кофе».

Черная и Белая мотивация

- Так называемые «чёрные» драйверы мотивации находятся в нижней части восьмигранника. Эти драйверы вызывают у человека чувство одержимости, взволнованности, похоже на зависимость от азартных игр. Именно на желании, на любопытстве и жажде новых эмоций и строятся «чёрные» драйверы мотивации.
- Но Черные драйверы не обязательно плохие. Это всего лишь мотиваторы и они могут быть использованы для положительных результатов. Они используются, чтобы замотивировать себя чаще посещать спортзал, есть здоровую пищу или нормализовать распорядок дня.

- ▣ "Белые" драйверы мотивации:

- ▣ - Миссия

- ▣ - Достижение

- ▣ - Творчество

- ▣ "Черные" драйверы мотивации:

- ▣ - Дефицит

- ▣ - Непредсказуемость

- ▣ - Избегание негатива

- ▣ Два крайних драйвера нельзя отнести только к «чёрным» или только к «белым». Они выполняют и ту, и другую функции, в зависимости от применяемой к ним механике. Это:

- ▣ - Владение

- ▣ - Социальное влияние



Скрытый девятый основной драйвер: Сенсация

- Помимо 8 основных драйверов, на самом деле существует скрытый девятый, под названием «Сенсация», который представляет собой физическое удовольствие, получаемое от действия.
- Если у вас есть приоритеты в еде — это часто происходит просто потому, что один вкус преобладает над другим, что в первую очередь является ощущением.
- Этот драйвер отличается от других. Он связан с физическими ощущениями, которые приносят удовольствие нашим прикосновениям, слуху, зрению, обонянию и даже вкусу. Другие драйверы доставляют нам удовольствие с помощью психологических приемов — значения и контекста того, что мы видим, слышим или пробуем.
- Однако даже в отсутствии этого драйвера в Октализе, нельзя его не учитывать, ведь он также зависит и взаимодействует с другими.

Остров. Октализ Прайм

▣ [`https://island.octalysisprime.com/#!/`](https://island.octalysisprime.com/#!/)