

遊戲化

實戰全書

2018.04.09

啟發自 《遊戲化實戰全書》

除了演化之外，你所認為的“個人動機”
可以是透過 **精心設計** 後激發的結果



《遊戲化實戰全書》將行為動力分為八類

1. 重大使命與呼召

2. 發展與成就

3. 賦予創造力與回饋

4. 所有權與占有欲

Octalysis

遊戲化八角框架

5. 社會影響力與同理心

6. 稀缺性與迫切

7. 不確定性與好奇心

8. 損失與避免

1. 重大使命與呼召

2. 發展與成就

3. 賦予創造力與回饋

Octalysis

遊戲化八角框架

重大使命與呼召



相信自己正在參與
具有 **重大意義** 的事情（信念），
或是 **被賦予的使命**、**能力或運氣**

發展與成就



透過一系列的 **挑戰**，
在過程中開發能力與取得進步，
從中獲得的成就與感動

賦予創造力與回饋



在過程中得以 **依照個人想法**
嘗試不同的組合，並得到 **回饋**，
最終得到充滿創造力的結果

4. 所有權與占有欲

Octalysis

遊戲化八角框架

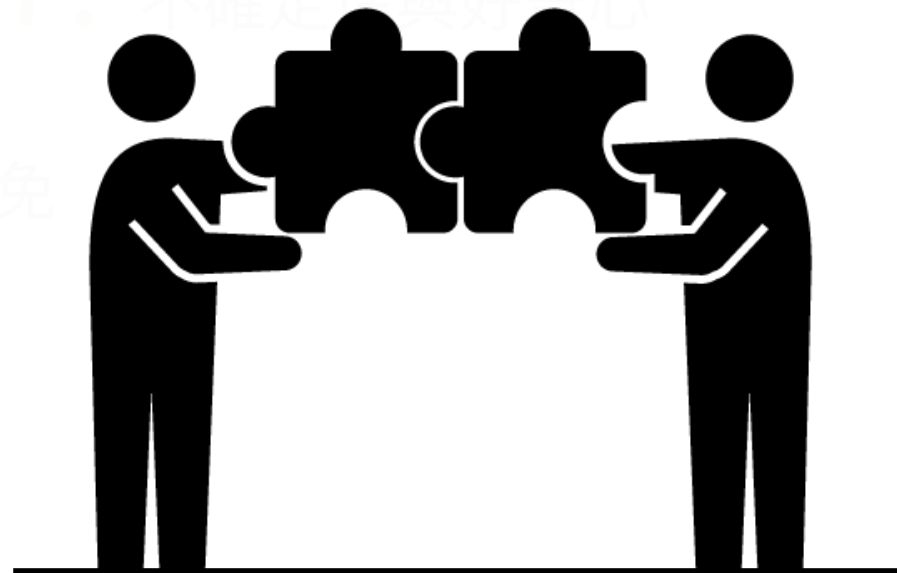
5. 社會影響力與同理心

所有權與占有欲



想要保護、改進，
讓擁有的東西變得更好，
激發的是 對持有的期望

社會影響力與同理心



源自於人類社會與群體生活，
從中衍生的 相互影響 及 比較心態

Octalysis

遊戲化八角框架

6. 稀缺性與迫切

7. 不確定性與好奇心

8. 損失與避免

稀缺性與迫切



渴望卻無法及時得到的事物，或是 僅限於特定對象 才能獲得，從中產生的獨特感和稀有性

不確定性與好奇心



對於 未知 / 尚未發生 的事情，人類有強烈好奇心和瞭解的動力 (賭博成癮的主要因素)

損失與避免



為了 避免 或 失去 某些事物，因而產生的強烈動力