

# Оглавление

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	15
<b>Глава 1. КОГДА НЕРЕАЛЬНОЕ ПРОНИКАЕТ В НАШ МИР</b> .....	17
Как игра изменила мою жизнь .....	17
Первая придуманная мной игра .....	19
Почему геймификация? .....	19
Человекоориентированный дизайн: лучший термин для геймификации .....	21
Завоевания геймификации .....	22
<b>Глава 2. ОЧКИ, ЗНАЧКИ И РЕЙТИНГИ: ЗАБЛУЖДЕНИЯ</b> .....	26
Рассказ о социальных медиа .....	26
Одержимость «черной» работой .....	28
Переизобретение суши .....	29
Троянский конь без греческих солдат .....	30
Угрозы и возможности геймификации .....	31
История о хорошем и плохом дизайнерах .....	32
<b>Глава 3. СТРУКТУРА ОКТАЛИЗА</b> .....	34
Эффективная система геймификации для всех .....	34
Восемь элементов геймификации .....	36
Левое полушарие против правого, или внешние стимулы против внутренних .....	38
Геймификация Белой шляпы vs Черной шляпы .....	40
Скрытый стимул: ощущение .....	42
Как применять первый уровень октализа .....	42
Переход на второй уровень октализа .....	47

<b>Глава 4. ОПРЕДЕЛИМ МЕСТО ГЕЙМИФИКАЦИИ</b> .....	52
Словесная перепалка (война значений) .....	53
Семантика против ценностей .....	54
Помидор: фрукт или овощ? .....	55
Явная геймификация: игры, выполняющие неигровые функции .....	56
Неявная геймификация: человекоориентированный дизайн, использующий игровые элементы .....	57
Неявная геймификация против явной .....	58
Четыре сферы приложения геймификации .....	59
<b>Глава 5. СТИМУЛ №1 — ОСОБАЯ МИССИЯ, ПРИЗВАНИЕ</b> .....	65
Самый верхний элемент октализа .....	66
Энциклопедия, которая меня поимела .....	66
Наследие Ньютона — это не только яблоко .....	69
Молот Тора — не просто оружие .....	72
Ваши родители больше, чем вы! .....	74
Игровые техники и особая миссия .....	77
Резюме .....	82
<b>Глава 6. СТИМУЛ №2 — РАЗВИТИЕ И САМОРЕАЛИЗАЦИЯ</b> .....	84
Развитие и самореализация в играх .....	85
Первый сайт по геймификации, к которому у меня была зависимость .....	85
«Я переплатил за продукт. Так-то, сосунки!» .....	88
Не заставляйте пользователей чувствовать себя глупыми .....	92
Как направлять пользователей .....	94
Ограничения дизайна eВау .....	96
Постойте, это же не ново! .....	98
Игровые техники, влияющие на желание развиваться .....	99
Резюме .....	106
<b>Глава 7. СТИМУЛ №3 — РАСШИРЕНИЕ ТВОРЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ</b> .....	108
Компьютерная игра, ставшая национальным видом спорта .....	109
Усталость от геймификации? .....	112
Ничья в крестики-нолики .....	113
Подарите игрокам цель .....	116

Проникновение в толпу .....	117
Музыкальная лестница к здоровью .....	118
Рост творческих возможностей в корпоративном пространстве .....	119
Расправьтесь с плохой концовкой .....	121
Игровые техники для развития творческих способностей .....	122
Резюме .....	132
<b>Глава 8. СТИМУЛ №4 — ЧУВСТВО СОБСТВЕННОСТИ И ОБЛАДАНИЯ</b> .....	134
Постойте, это мое? Тогда мне не безразлично! .....	135
Марки и здравый смысл .....	136
Насколько вы можете окаменеть .....	137
Первая игра с виртуальными питомцами .....	141
Эффект вложения .....	143
Идентичность, преемственность и обязательства .....	145
Игровые техники, влияющие на чувство собственности .....	150
Резюме .....	157
<b>Глава 9. СТИМУЛ №5 — ВЛИЯНИЕ СОЦИУМА И ПРИВЯЗАННОСТЬ</b> .....	159
Ментор, укравший мою жизнь .....	160
В душе все мы — Пиноккио .....	163
Средний человек выше среднего .....	166
Социальное влияние и особая миссия .....	168
Корпоративная конкуренция как оксюморон .....	168
Игровые техники для социального влияния .....	172
Резюме .....	183
<b>Глава 10. СТИМУЛ №6 — ОГРАНИЧЕННОСТЬ РЕСУРСОВ И НЕТЕРПЕНИЕ</b> .....	185
Радость бессмысленности .....	186
Ценность редких пикселей .....	187
То, что осталось, — это еще не все .....	190
Убедительно неудобный .....	191
Кривые лучше кубков .....	193
Кривая экономического спроса с поведенческим дефицитом .....	195
«Этот парень недостаточно дорогой» .....	195
«Мне плохо, если после покупки мой карман все еще набит деньгами» .....	196

Игровые техники, использующие ограниченность ресурсов и нетерпение .....	198
Круто! И что теперь? .....	211
Резюме .....	212
<b>Глава 11. СТИМУЛ №7 — НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ И ЛЮБОПЫТСТВО .....</b>	<b>213</b>
О, вот теперь интересно .....	214
Стимул в ящике Скиннера .....	215
Лотереи и розыгрыши .....	216
Счастливый день с <i>LuckyDien</i> .....	219
Тайны и загадки в блендере .....	224
Правда или вымысел .....	225
Любопытная кнопка в <i>Google</i> .....	227
Как <i>Woo!</i> создает полночных Золушек .....	229
Игровые методы, использующие непредсказуемость и любопытство .....	231
Резюме .....	238
<b>Глава 12. СТИМУЛ №8 — ПОТЕРЯ И ЕЕ ИЗБЕГАНИЕ .....</b>	<b>240</b>
Урожай потерь .....	241
Захват заложников .....	243
«Почему вы не взяли все мои деньги?» .....	246
Добро преследует зло .....	248
Зомби помогают вам действовать .....	249
Как стимул №8 подпитывает все остальные .....	250
Окончательная потеря против восполнимой потери .....	251
Дисклеймер: избегайте избегания .....	253
Игровые техники, использующие страх потери, и ее избегание .....	254
Резюме .....	263
<b>Глава 13. ЛЕВОПОЛУШАРНЫЕ СТИМУЛЫ ПРОТИВ ПРАВОПОЛУШАРНЫХ .....</b>	<b>265</b>
Использование октализа в реальном мире .....	265
Сравнение левополушарных и правополушарных стимулов .....	266
Сопоставление внешней и внутренней мотиваций .....	268
Семантические различия и теория самоопределения .....	269

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Мотивационные ловушки в рекламных кампаниях .....	270
Проблема образовательных систем .....	272
Платить, чтобы не играть .....	275
Как рыночные установки отменяют социальные установки .....	277
Преимущества внешней мотивации .....	280
Как сделать опыт более внутренним .....	281
Резюме .....	286
<b>Глава 14. ЗАГАДКИ «БЕЛОЙ» И «ЧЕРНОЙ» МОТИВАЦИИ .....</b>	<b>289</b>
Происхождение теории .....	290
Природа стимулов «белой» и «черной» мотивации .....	291
Zynga и «черная» мотивация .....	292
«Черная» мотивация и ясное сознание .....	294
Геймификация, манипуляция и этика .....	296
Когда использовать «белую» мотивацию .....	297
Осторожный переход от «белой» мотивации к «черной» .....	303
Покупатели не сожалеют о покупках TOMS .....	305
Как насчет стимулов №4 и №5? .....	306
<b>Глава 15. КАК ДРУГИЕ ТЕОРИИ СОЧЕТАЮТСЯ</b>	
<b>С СИСТЕМОЙ ОКТАЛИЗА .....</b>	<b>309</b>
Научные исследования и изучение игр .....	310
Точка зрения октализа на теорию самоопределения .....	313
Четыре типа игроков Ричарда Бартла .....	315
Четыре ключа к радости .....	319
Теория потока Мíхая Чíксентмихайи .....	322
Поведенческая модель Фогга .....	325
Теория Джейн Макгонигал .....	329
Мир — это наша игровая площадка .....	331
<b>Глава 16. ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ ОКТАЛИЗА В ДЕЙСТВИИ .....</b>	<b>333</b>
Анализ Facebook с помощью октализа .....	333
Счет — это дымовая завеса .....	337
Октализ лотереи Speed Camera .....	339
Завершающий этап Waze .....	347
Следующий шаг: определение возможных улучшений Waze .....	349

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 17. СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА С НУЛЯ С ПОМОЩЬЮ ОКТАЛИЗА .	354
Редизайн <i>Yukaichou.com</i> . . . . .	354
Дашборд стратегии октализа . . . . .	356
Схема стратегии октализа . . . . .	356
Размышления на первом уровне октализа . . . . .	362
Стимул №1 — особая миссия и призвание . . . . .	362
Повторное использование октализа . . . . .	367
Краткий обзор первого уровня октализа . . . . .	369
 Глава 18. ПУТЕШЕСТВИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ . . . . .	 371
 <b>СТЕНА БЛАГОДАРНОСТИ</b> . . . . .	 <b>374</b>
Те, кто непосредственно внес свой вклад в книгу . . . . .	374
Те, кто повлиял на мое становление. . . . .	374
 <b>ИСТОЧНИКИ</b> . . . . .	 <b>377</b>
 <b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ</b> . . . . .	 <b>388</b>