

GAMIFICATION

Spelartyper & motivation

INTRODUKTION

Vid Gamification (spelifiering) hämtar vi inspiration från speldesign eller principer för spel och använder dem i andra sammanhang. På korten hittar du beskrivningar av sex olika spelarter* och vad som motiverar dem.

Dra ett kort i taget och reflektera kring hur en tjänst, produkt eller event skulle kunna utformas för att attrahera fler.

*Definierade av Andrzej Marczewski



**Heart of
LAPLAND**

**RI.
SE**

ACHIEVERS

Inre motivation – bemästra

*Söker efter kunskap, vill lära sig nya
färdigheter och förbättra sig själva*

Vill ha utmaningar att övervinna

SOCIALISERS

Inre motivation – att tillhöra

*Vill interagera med andra
och skapa sociala kontakter*

PHILANTHROPIST

Inre motivation
– högre syfte & mening

*Vill ge till andra människor
och berika andras liv – utan
att förvänta sig något i gengäld*

PLAYERS

Yttre motivation - belöningar

Self-seeker, Consumer, Networker, Exploiter

*Gör vad som behövs för att samla
belöningar från ett system och inte mycket mer*

Spelar för sin egen skull

FREE SPIRIT

Inre motivation
– självstyre & självuttryck

Vill skapa och utforska

DISRUPTORS

Yttre motivation - förändring

Griever, Destroyer, Influencer, Improver

*Vill i allmänhet störa system,
antingen direkt eller via andra, för att tvinga
positiv eller negativ förändring*

