가챠

변동 비율 강화 : 확정보단 랜덤에 더 큰 쾌감

니어미스 심리 : 아슬아슬함에서 오는 지속성과 쾌감

자이가르닉 효과 : 미완성에서 오는 불편함

손실 회피 : 이득보다는 손해에 더 민감함

유료상품

고통회피 : 지출을 꺼리는 심리(자원 획득보다 소비 시 저항이 더 크다) – 신용카드

현상 유지 편향 : 행동을 잘 바꾸려고 하지 않는 성향 – 미끼상품

닻 효과 : 상품의 구매가 다른 상품의 인상을 바꾸는 것