

# 游戏，让学习成瘾

作者：（美）卡普（Kapp,K. M.） 著

游戏，让学习成瘾

The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education

（美）卡尔M.卡普（Karl M. Kapp） 著

陈阵 译

ISBN: 978-7-111-49896-4

本书纸版由机械工业出版社于2015年出版，电子版由华章分社（北京华章图文信息有限公司，北京奥维博世图书发行有限公司）全球范围内制作与发行。

版权所有，侵权必究

客服热线：+ 86-10-68995265

客服信箱：service@bbbvip.com

官方网址：www.bbbvip.com

新浪微博 @言商书局

腾讯微博 @bbb-vip

## [目录](#)

[致中国读者](#)

[推荐序](#)

[前言](#)

[序言](#)

[致谢](#)

[关于作者](#)

[其他撰稿人简介](#)

## [第1章 何为游戏化](#)

[问题](#)

[概述](#)

[行动中的游戏化](#)

[什么是游戏](#)

[什么叫游戏化](#)

[游戏化不是什么](#)

[游戏化与严肃游戏](#)

[游戏化的发展](#)

[谁在采纳游戏化](#)

[对未来学习的启发和重要性](#)

[要点回顾](#)

## [第2章 内窥游戏：理解游戏元素](#)

[问题](#)

[概述](#)

[概念和事实的抽象](#)

[目标](#)

[规则](#)

[冲突、竞争和合作](#)

[时间](#)

[奖赏结构](#)

[反馈](#)

[级别](#)

[讲故事](#)

[兴趣曲线](#)

[美学](#)

[反复游戏](#)

[对未来学习的影响和重要意义](#)

[要点回顾](#)

### [第3章 教学游戏化的支撑理论](#)

[问题](#)

[概述](#)

[动机](#)

[内生动机的分类](#)

[自我决定理论](#)

[分段练习](#)

[支架式教学](#)

[情景式记忆](#)

[认知学徒策略](#)

[社会化学习理论](#)

[心流](#)

[要点回顾](#)

### [第4章 研究表明：游戏对学习有效](#)

[问题](#)

[概述](#)

[对游戏的研究](#)

[兰德尔（Randel）的元分析](#)

[乌尔夫（Wolfe）的元分析](#)

[海斯（Hays）的元分析](#)

[沃格尔（Vogel）的元分析](#)

[柯氏（Ke）定量元分析](#)

[西茨曼（Sitzmann）的元分析](#)

[游戏元素](#)

[要点回顾](#)

### [第5章 开拓视野：游戏化的作为](#)

[问题](#)

[概述](#)

[提高外科医生的手眼协调度](#)

[破解问题](#)

[传授高阶技能](#)

[思无尽，想无限](#)

[读懂对手的心思](#)

[充满活力的教室，全情投入的学员](#)

[协助健身](#)

[更怡情悦性的物理治疗](#)

[影响亲社会行为](#)

[评测知识的掌握和运用](#)

[老少咸宜](#)

[要点回顾](#)

## [第6章 成就者还是杀戮者？玩家类型和游戏模式](#)

[问题](#)

[概述](#)

[游戏的演绎](#)

[玩家的技能水平](#)

[巴特尔的玩家类型](#)

[凯洛依斯的游戏模式](#)

[游戏互动](#)

[要点回顾](#)

## [第7章 用游戏化解决问题](#)

[问题](#)

[概述](#)

[新手和专家的差异](#)

[育新手为专家](#)

[训练消防员](#)

[迎刃而解的游戏化](#)

[要点回顾](#)

## [第8章 在学习领域应用游戏化](#)

[问题](#)

[概述](#)

[陈述性知识](#)

[概念性知识](#)

[规则性知识](#)

[流程性知识](#)

[软技能](#)

[情感范畴](#)

[动作技能领域](#)

[要点回顾](#)

## [第9章 游戏化设计过程的管理](#)

[问题](#)

[概述](#)

[开发流程：ADDIE与Scrum](#)

[团队](#)

[设计文档](#)

[纸上定型](#)

[要点回顾](#)

## [第10章 祝贺你，用对了游戏内的成就机制](#)

[问题](#)

[概述](#)

[比较型成就与完成型成就](#)

[枯燥的任务与有趣的任务](#)

[成就的难度](#)

[目标导向](#)

[期待型和意外型成就](#)

[成就通知何时显现](#)

[成就的持久性](#)

[谁能浏览过往成就](#)

[反面成就](#)

[成就转换为货币](#)

[递增和超级成就](#)

[对抗型成就](#)

[非竞争性合作型成就](#)

[要点回顾](#)

## [第11章 游戏者的视角](#)

[问题](#)

[概述](#)

[玩家一代](#)

[《马里奥赛车》：突破思维定式](#)

[《麦登橄榄球》：分析问题](#)

[《RS江湖》：交易的技巧](#)

[《文明变革》：平衡资源](#)

[游戏与学校](#)

[要点回顾](#)

## [第12章 休闲游戏网站：国防装备大学案例](#)

[问题](#)

[概述](#)

[课程体系中的游戏和仿真](#)

[国防装备大学休闲游戏的倡议](#)

[游戏门户网站](#)

[要点回顾](#)

## [第13章 企业学习启用替代现实游戏](#)

[问题](#)

[概述](#)

[僵尸的世界末日](#)

[何为替代现实游戏](#)

[替代现实游戏的术语](#)

[替代现实游戏的设计准则](#)

[替代现实游戏的潜力](#)

[要点回顾](#)

## [第14章 学海无涯，游戏为舟](#)

[问题](#)

[概述](#)

[选择一张卡片，任意一张——《电话的游戏》](#)

[《生存达人》](#)

[游戏化内在的品质](#)

[下一步](#)

[要点回顾](#)

[与本书相关的网上资源](#)

[词汇表](#)

[参考文献](#)

致中国读者

恭请劳神细读本书，我深信它融汇了很多妙趣横生和活力四射的想法，让你的学习项目推陈出新、引人入胜、乐在其中。游戏化这个词或许对诸多读者略显生疏，然而激发学习热情、让学生钟爱学习的愿望由来已久，在中国恐怕长达几个世纪了。

孩子们天生就喜欢通过游戏学习，因为玩游戏是理解我们这个世界的有效途径。也许你玩过桌面游戏，在童年时代，你喜欢钓鱼，玩猫捉老鼠、跳皮筋这些游戏。

试想一下从这些游戏中提取部分元素来强化学习，并在学习过程中点燃激情。这就是本书关乎的游戏与学习。用一种轻松的心态和别样的思维去读本书，在任何年龄，游戏都可以引导学习。

你正在开启一个令人心潮澎湃的时代。技术打造的三维游戏将学习者置身于古代的中国或遥远的国度。未来的游戏会借助电子设备、游戏和学习如筑巢引凤般双双与它邂逅，这种结合令人心动，并进一步激发学习领域的变革。

游戏的规则、反馈、故事情节和角色是游戏的基础，无论电子游戏还是桌面游戏都不例外，它们也是游戏成为有效的学习工具的牢固基础。观察孩子们，从他们的天性中获得启示，你将深悟游戏化一词。而且自己玩游戏时，从学习的角度捉摸它。做一个游戏的学生，体会它如何影响玩家，会令其心动不已的。

谢谢你阅读本书，我还要感谢陈阵翻译此书，他完成得很出色。希望你喜欢本书，能如我写作那样，饶有兴致地阅读本书。

谨致问候

□

卡尔·卡普

2015年3月1日



## 推荐序 拥抱游戏化学习

很高兴有机缘为卡尔·卡普（Karl Kapp）教授的新书中文版撰写推荐序。我第一次认识卡尔是2013年。当年5月，他作为ASTD（美国培训与发展协会，现已更名“人才开发协会”，简称ATD）大会演讲嘉宾，用游戏的方式介绍了“游戏化”，并在大会专设的书店签售他的新书。因我近年来一直专注于最新学习技术的研究与实践，对包括游戏化学习、社会化学习、移动学习、业务支持等在内的新技术非常关注，因此现场聆听了卡尔的分享，对他的洞察力和创新精神，尤其是与众不同的演讲方式，印象深刻。当时，我也买了他的书，并作为他众多的“粉丝”之一，排队请他签名，并聊了几句。回国之后，阅读了他这本书和其他一些游戏化方面的出版物，深感这是一本很棒的专著，放到书架上明显的位置，不时地翻阅，受益良多。

2014年5月，在华盛顿ATD大会上，我又遇见了他，得知他的研究不断精进，《游戏化教学·实践篇》（Gamification for Learning and Instruction Fieldbook）火热出炉，很实用，而且大受欢迎。当时，我就表示，会向国内出版社推荐将他的书翻译成中文，惠及更多发展同行学习。他很高兴，之后我们一直保持邮件联系。在陈阵和机械工业出版社的共同努力下，这本书的中文版终于正式出版，我非常高兴。

我之所以叙述这段经历，主要是想表达如下观点：作为一个在组织学习领域有着20年研究与实践的专业人士，作为本书的读者，我郑重地向你推荐这本好书。

### 1.今天，你必须知道“游戏化”

经济学家爱德华·卡斯特罗诺瓦（Edward Castronova）曾指出，人类社会出现了向游戏空间“大规模迁移”的现象，全世界数百万人在游戏上投入了大量的时间。尤其是“85后”“90后”这些所谓的“新人类”，更是伴随着多屏幕、视频游戏、技术达人、社交网络达人、游戏达人成长的。因此，通过将游戏的元素和机制融入学习设计之中，提高学习的乐趣和学习者的参与感，成为一个自然的选择，也是大势所趋。这就是本书的主题、当前企业学习发展领域的热门话题——“游戏化”（Gamification）。

其实，“游戏化”并不是什么新事物或新概念，它就在我们的身边，已经存在很久很久了。例如，很多人小时候迷恋的集邮、勋章，现在大人们使用的会员卡、积分奖励等，都属于游戏化的范畴。因此，游戏化不一定要玩游戏（无论是物理上的游戏，还是视频或电子游戏），而是让学习变得更“好玩”。从这种意义上来说，谁都可以而且应该尝试游戏化学习。每一位教师、培训师和管理者都应该学习游戏化设计与运营。

### 2.正本清源

虽然现在许多人都在谈“游戏化学习”，但是，我相信许多人对此仍一知半解。不仅普通读者如此，就连学术研究领域也存在不尽相同的观点。要准确地定义“游戏化”，不仅需要搞清楚“游戏”、“严肃游戏”等多个紧密联系但有微妙差异的术语，更要有深厚的实践经验和专业功底。

本书作者作为目前国际上最活跃的游戏化学习研究者之一，是布隆伯格大学教学技术专业的教授，具有深厚的研究和丰富的实践。从本书中，你也能看出他严谨的治学态度，广征博引，并有自己独特的洞察力。例如，仅从定义来看，卡尔指出“游戏化是采用游戏机制、美学和游戏思维来吸引他人、鼓励行为、促进学习并解决问题。”我很欣赏这一定义，相对于其他学者的定义，卡尔不仅把握了精髓，而且特别强调了美学的价值。事实上，这一点对于游戏化学习体验设计是非常关键的。

同样，卡尔并没有像其他有些人一样，过分夸大“游戏化”的作用，而是专门拿出来一章，审慎地总结了許多严肃研究的成果，让大家对游戏化学习的作用和要点有一个清醒而全面的认识。这是令人钦佩的。

当然，好消息是，绝大多数研究都表明，游戏化可以促进学习和教育活动的效果。

### 3.知易行难

尽管“游戏化学习”很热，许多学校和企业都在实践，但正如高德纳咨询公司研究报告所讲：80%引入游

戏化的应用都会因为低劣的设计而走向失败。的确，就像本书作者所主张的那样，不要把游戏化简单理解为勋章奖励和积分这些表象，而是应该深入思考游戏化内在的本质。

事实上，在我看来，游戏化学习设计是一门新兴的跨学科专业，设计并交付一个有价值的学习体验作为游戏化学习的应用之道，非常不容易做到。这里面会涉及许多专业的内容，包括游戏、美学、心理学、人类学、教学设计、引导与学习运营等。要想真正实现良好的效果，设计、开发以及运营，都是不可或缺的必要因素。

客观地讲，目前，市场上真正能够吃透并驾驭这么多专业领域知识的合格的游戏化学习设计者“凤毛麟角”。许多培训经理虽对教学设计略知一二，但缺乏游戏设计、美学等方面的知识与素养；一些搞游戏（主要是娱乐游戏）设计的人和机构，则不了解内容和教学设计。与潜在的需求相比，这方面存在着巨大的差距。

尽管近年来出版了几本关于“游戏化”的书籍，也有一些相关的文章（例如《培训》杂志等曾出版过游戏化学习的专刊），但严格说来，真正与“游戏化学习”相关的书籍很少，直接而高效的学习资料并不多。为此，这本书是你难得的实践参考资料。

在本书中，作者不仅探讨了游戏化学习设计的支撑理论和总体原则，而且对一些实战话题，如内在动机与激励、游戏化教学设计及过程管理、玩家分析、呈现技术等，给出了具体的操作指导。

当然，我深知，虽然通过读书来学习很重要，但也存在一些局限。就像宋代诗人陆游在《冬夜读书示子聿》诗中所说：“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行”。要想掌握游戏化学习设计与运营的能力，仅仅阅读本书是不够的，必须积极实践、大胆尝试、勇于创新。根据我的观察，我认为，如果你现在就能真正付诸行动，你就能成为领先的“弄潮儿”，徜徉于未来广阔的蓝色海洋之中！

特此推荐，祝你开卷有益并学以致用！

邱昭良 博士

捷库动力信息技术有限公司 首席学习官

2015年3月23日于深圳

欢迎访问：电子书学习和下载网站 (<https://www.shgis.cn>)

文档名称：《游戏，让学习成瘾》（美）卡普（Kapp, K. M.）著.epub

请登录 <https://shgis.cn/post/1056.html> 下载完整文档。

手机端请扫码查看：

