

《反枯燥》

图书基本信息

书名：《反枯燥》

13位ISBN编号：9787220093195

出版时间：2015-1-1

作者：亚当·L.潘恩伯格 (Adam L.Penenberg)

页数：196

译者：陈丽娜

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《反枯燥》

内容概要

如果游戏化是互联网时代的新拐点，
反枯燥就是互联网商业的未来

如何成为下一个马云、马化腾和李彦宏？

为什么ALS能凭借“冰桶挑战”引起全球关注？

传统产业的经营者如何在互联网时代蜕变重生？

“游戏化”不仅已颠覆娱乐和媒体行业，它在商业、管理、金融、教育和医疗领域也必然掀起一场革命。“游戏化”满足了人类爱玩的本性，将原本枯燥无味的事情变得生动有趣，从而提高雇员及用户的互动兴趣，极大提高人们的参与体验。

管理游戏化，让员工对工作像游戏般上瘾，效率暴增！营销游戏化，让顾客对品牌像游戏般上瘾，铁粉是这样炼成的！学习游戏化让学生对外语像游戏般上瘾，34小时学完大一外语课程！

“游戏化”浪潮即将来袭，哪些新兴产业能开启新的时代，又有哪些传统产业能够借机重生？

《反枯燥》

作者简介

[美] 亚当·L.潘恩伯格 (Adam L. Penenberg)

互联网商业趋势的顶级预言家

纽约大学新闻学教授、商业与经济项目部助理主任，《福布斯》杂志前高级编辑以及Forbes.com网站记者。常年为《福布斯》《快公司》《纽约时报》《华盛顿邮报》《基督教科学箴言报》《连线》和《经济学人》《今日美国》等多家权威财经媒体撰稿。他出版过多本畅销书，电影《欲盖弥彰》便是取材于他的一系列新闻调查。

书籍目录

前言 枯燥是效率与创意的天敌 1

第一部分

强大且人性化的商业驱动力

维多利亚的秘密和苹果公司是如何利用大脑漏洞来设计产品？塔吉特超市通过一款记录收银员速度的游戏，就能使雇员高效完成88%以上的交易？欧莱雅仅通过游戏机制就能衡量员工的潜在技能，帮助他们发现最适合的岗位？无论是传统行业还是新兴的创意经济，“反枯燥”的理念都能引领人们找到一片广阔的“新蓝海”。

第1章 快感经济：触发大脑的奖励系统 21

让消费者乐此不疲的参与机制 24

背景音乐：销售的催化剂 27

一切为了挑逗大脑感觉区 28

好产品能令多巴胺燃烧 40

第2章 消灭“枯燥”，让别人免费为你做事 47

谷歌图片：免费获取1亿人的劳动力 50

超级“验证码” 53

学外语，顺便翻译整个互联网 54

第3章 众包：“现金奖励”不如“成就激励” 57

美国国防部“悬赏令” 60

部署核潜艇：“专家”败给“玩家” 65

第4章 解雇设计师：传统行业的升级 69

以“开源”概念制造汽车 71

为美军设计战车，挣点儿奶粉钱 80

第5章 Quirky：众包+游戏化模式的产品开发社交网络 83

普通人的“梦工厂” 84

华强北创业记 88

世界上最成功的创意产品社区 90

第二部分

利用游戏机制解决重大问题

一名游戏设计师开发了一款游戏，就能帮助糖尿病患者轻松控制饮食？科学家10年都没攻克的难题，怎样被一群游戏玩家10天内搞定？美国大部分医院为什么都配备任天堂游戏机，它们又怎样把痛苦的康复疗程变成了病人钟爱的游戏？生活中往往有很多事情，非常重要，但也非常枯燥，游戏元素的巧妙介入，则能极大提高人们做这些事情的效率。

第6章 寓教于乐 101

35年不忘的历史课 103

新闻课：城市解谜游戏 105

资料调研：寻宝图书馆 107

第7章 医疗神器：任天堂游戏机 111

军方医院标配 113

病人爱上康复训练 114

第8章 攻克HIV：寻找逆转录酶 117

用另一种方式探索科学 119

如何设计科研小游戏 121

10天解决困扰科学家10年的难题 125

第9章 手术台：抗击死神的“关卡” 129

用手指堵住患者的心脏 130

降低18世纪法国婴儿的死亡率 133

不去思考，你永远会死在同一关 138

《反枯燥》

高仿真医疗机器人 145

第三部分

企业管理难题的高效解决方案

微软经理把游戏引入工作环境，不仅解决了新老员工冲突，还增强了员工满意度，减少人员流失，他们是怎样做的？低薪又受气的客服工作众包给空闲大妈之后却变得高薪又有趣？餐厅仅通过对管理的游戏化变革就让利润暴涨192%？任何做过机械重复工作的人都能理解“度日如年”是什么感觉，如果能找到某种“让工作看起来不那么像工作”的办法，将会极大提高人们的效率。

第10章 差评“如此多娇” 155

别让差评毁了你的生意 156

客服众包 160

雇用2万名空闲大妈 163

第11章 餐厅管理游戏化 167

寻找创业合伙人 170

管理系统游戏化，利润暴涨192% 172

第12章 程序员的烦恼 177

让年轻人适应微软，还是微软向时代屈服？ 180

X理论和Y理论 184

抵制谷歌？搜一发！ 187

用乐趣调动同事 188

结论 终极游戏——人生 193

《反枯燥》

精彩短评

- 1、和韦巴赫教授的游戏化思维一样，问题在于从作者角度已有知识架构基础上，用很多案例去证明。
还是缺乏理论深度呀。适合游戏化思维的初学者了解一下~
但是想深入研究这个领域或许还是应该从学科基础出发，去研究【为什么游戏如此吸引人】。
在我看来，此类畅销书都没有解答我的这个深层次的疑问。
不需要花太多时间去研究，因为本身深度就一般。看看热闹就好了。
- 2、给了我很多启发！这是一本好书
- 3、例子在其它讲Gamification的书里基本都看过了，如果是第一次接触游戏化，读这一本应该感觉还可以。唯一的问题是我觉得作者（可能错误地）拓宽了Gamification的概念，游戏化和众包是有重叠的，但并不是一个东西啊。
- 4、看看
- 5、我读过啊！我真的读过啊！因为我是译者啊！看着自己的文本还是觉得很耻辱play囧
- 6、《反枯燥》51/480/10000。阅读完毕。本书主要从商业驱动力、解决问题、企业解决方案这三方面去阐述各类游戏化的案例，有不少经典案例是其它书重复出现。不足的地方仅仅在于分享案例，没有根据游戏化总结干货。
- 7、主要是讲游戏化在不同工作上的应用。基本就是案例的堆积，只在非常前面提到了一些比较规律性接近本质的东西，浅。
- 8、虽然有些案例过于枯燥，游戏化改变事物的方式倒是有趣，尤其是对90后一代
- 9、非常好的书，很有启发性，给企业经营思路提供了一个独特的视角和工具。非常值得一读。
- 10、很多游戏化的例子，但是缺乏系统的游戏化方法，可以作为游戏化的辅助读物，具体来说还不如《游戏化思维》。
- 11、就前两章还值得一看

1、有这样一个黑色小故事，但这故事是真事儿：从前，有一个叫做Zynga的游戏公司，在Facebook上做社交游戏做的热火朝天。（当然现在稍微差点儿了）。还有一个叫做Bogost的学院派学究，在佐治亚理工当教授，自己平时也设计游戏。Zynga和Bogost对于游戏的设计初衷和理解完全不同：Zynga是个大公司把游戏看成是“商品”，追求利润；Bogost则把游戏的设计看成是各种层面的表达（第九艺术神马的）。所以Bogost特别看不上Zynga，说你的偷菜游戏都是什么狗屁玩意，玩家玩得整个人都傻掉了，而且玩得时候傻，下了线还继续傻，游戏应该是出于balabalabalabala的诉求。至于Zynga呢，他压根连看都不看Bogost一眼，我赚我的钱，谁爱说什么说什么。Bogost不服啊，为了讽刺Zynga的游戏有多傻，他花了3天时间自己搞了一款小游戏。但这款游戏的设计不是与Zynga反着来，而是浓缩了Zynga的设计思想，并且简化简化再简化，目的就是恶搞，意思是说你的游戏核心我摸得透透的，我3天就能搞出一个，有什么啊。结果这个游戏火了。刚开始来玩的人是来看热闹的，看看怎么个恶搞法，可之后来的人都是奔着游戏本身来的，觉得挺好玩啊，可上瘾啦。然后Bogost大赚了一笔，但自己却糊涂了，迷茫了，坍塌了。Bogost没把Zynga恶搞成，反而把自己给搞了。因为这个3天设计出来的游戏，比他所有其他花大心思投入的课题都更夺目。他走Zynga的路是想证明Zynga是个SB，结果却走得四平八稳。他要逐个驳斥的设计理念：病毒传播，激励机制，好友概念云云，他自己却在后来绞尽心思一一加入。这个小游戏，是Bogost最耀眼的成功，也是最彻底的失败。小故事完。这个故事出自Play at Work的introduction。我承认我是看完小故事以后才接下此书的。看的时候我咯咯直乐觉得真逗，心想之后的正文一定也挺逗的。所以毫无节操地让这本书加了个塞儿，把刚刚开译的Fleet Admiral King扔在了一边。但这本书并不是完全关于“游戏”的，而且压根就没有“游戏艺术vs商业化”的讨论，本书讲的是“游戏化”——即“把游戏要素运用到非游戏的领域中”。“游戏化”本不是什么新鲜事儿，或者说已经被各种号称“企业文化”的东西给用烂了，好多外企设立一个“point”或是“badge”机制，就舔着脸说自己的职场已经游戏化了，这其实有点绑架概念。“游戏化”是非常立体的，运用恰当可以“化腐朽为神奇”。当然，如作者所说，“Games are not a panacea to everything that ails us.”如果是金子，运用游戏化，我们可以充分地利用这个金子，是坨屎，怎么游戏化都是屎。“游戏化”无法拯救糟糕的服务，或者解决基本设施匮乏之类的问题。所以，实际上，Play at work这本书的正文部分其实没有introduction的小故事那么“黑色”那么“逗”，它充满逻辑，全面，严肃，深入地在各个领域探讨着“游戏化”的运用，并用很多真实的案例来阐述其运用方式和结果。本书包含的领域和学科有：计算机，军事，汽车制造，医学，教育学，理疗，生物学，餐饮服务业，企业管理，解剖学，经济学和心理学，此外，还有很多不明觉厉的学科，比如神经营销学（neuromarketing）和神经经济学（neuroeconomics）。纵然许多案例是围绕着“游戏化”而展开，但在其他层面同样拥有不小的冲击。“一个患者的生死不应该由所谓的‘机会’决定，更不应该由治疗的医生是否有过类似的紧急救治经历决定。”这是普格医生的话，在一次“医疗事故”（其实不算）之后，她开始反思当前的医学教育，更是确定了投身于此事业的决心。她考取了教育学PhD，又自学了编程，义无反顾地开始医学教育实验。这种大大的牛逼背后，更让人深深地敬佩。各个学科的相互补充让“游戏化”更具说服力，不过也因如此，整个翻译的过程比我预想的要复杂。如果说经济学范畴的“纳什均衡”还可以勉强知道个大概，那生物学范畴的蛋白质折叠，以及解剖学中“拇长屈肌”手术什么的真是力不从心，不，简直是要了亲命。四处查找资料，问了学生物的七大姑干医生的八大姨，总算完成了此书。固然我一向享受翻译的过程，但以后还是多干点“多快好省”的活吧，累死啦。至此，尽管2013年下半年，出差和加班劈头盖脸地向我袭来，忙得我月经不调神神叨叨，但我的第二本书总算是如期完成。截止到10月，“2013年翻译两本书”的奖杯圆满get，但代价也不小——由于劳累过度，我的脊椎严重错位。为了此书的翻译，我亲身体验了很多案例：Zynga的社交游戏自然不在话下，还有von Ahn的duolingo语言学习网站，蛋白质折叠游戏Foldit，创意网站Quirky等，但我万万没有想到，我还将体验另两个案例：核磁共振和电脑导航微创手术——哎，真是一个忧伤又黑色的故事。

2、玩着把钱赚了！——评《反枯燥》文|杜子腾最实用、最耐用的诺基亚离我们远去了，而其“我们并没做错什么，但不知为什么，我们输了”的最后留言却依旧极大的刺激着我们。反观苹果手机，耐用性根本不能和诺基亚相比，但从外观到内容的“玩具化”与“游戏化”则让其迅速成为手机市场的新宠。成功的标准在商业领域总是瞬息万变，而当下的潮流不是基本的实用性，而是实用性基础上的“娱乐性”。再明确一点儿，其实就是现在常说的游戏化思维。其实作为消费者，我们现在已经在全面

体验这种游戏化思维下的商业模式了。最显而易见的如天猫“双11”抢购，淘宝“双12”促销以及风起云涌的网商逢节促销活动，我们每个消费者都像是参加限时游戏的玩家，我们的任务就是以最快的速度，最便宜的价格获得我们最亲睐的商品。这是一个大的游戏化设定，究其细节我们还会发现诸如“抢红包”，转盘摇奖以及刮彩票这样的小游戏设置，同样是为了聚拢人气，吸引流量，希望最终转化成销量。很显然，我们都很吃这一套，我们似乎也极愿意因为这小小的受益而大费周折的在社交应用上分享炫耀。购物过程我们毫不费力，轻松愉悦，就像刚刚进行了一场酣畅淋漓的扫货大赛，而自己满载而归！再想想我们是不是总会去参加网商推出的砸金蛋游戏？支付宝的十年账单分享我们是不是也积极的晒在了网上？微信上比别人多打一个飞机就恨不得赶快发状态炫耀？商业模式选择了反枯燥，积极的将游戏化思维引入并在每一个产品推出时融入，我们很难想象消费者会拒绝。因为事实上，我们在游戏化的购物体验中无意识的成为了商家的活广告，而且重要的是我们不是被迫这样做，我们完全主动并乐此不疲的扮演这样一个宣传者的角色。用时下最潮的话来讲，就是“根本停不下来！”由此可见游戏化思维对于开创商业“新蓝海”的论调绝对不是一句大话。当一切商业活动变成游戏一般有趣，那么员工的本职工作将不再乏味，顾客的消费体验将持续走高。效率，利润这些商业最关注部分自然也会朝着有利的方向发展，而且根本不用你苦口婆心的去经营。你所需要关注的就是：如何将现有的商业与管理充分游戏化，评估这种游戏化的商业与管理的时效性以及如何持续的发挥游戏化商业与管理对收益的贡献。姜文以一部《让子弹飞》完成了他“站着把钱赚了”的豪言，而当下的企业完全可以因着游戏化的思维“玩着把钱赚了”！这其实也不算是什么豪言，谁抓住了当下的趋势，谁就是最后的赢家。“玩儿”就是当下娱乐化的浓缩，所以，赶上这趟潮流，做足功课，咱“玩着把钱给赚了”！

3、文/友竹“游戏化”就是将游戏元素应用于非游戏行为的成瘾性系统。利用游戏的成瘾性系统可以改善我们的工作和生活：在工作场所引入游戏机制，可以让我们更加愉快和投入地工作；在学习方面引入游戏机制，可以帮助我们更加高效、更有创意地学习；在医疗卫生方面引入游戏机制，甚至能帮医师和科学家解决很多重大医疗问题。本书告诉我们，游戏化是一套完整的制度、机制和规则，它能够保证一个激励系统良好运行，提升人们的参与度，增加快乐并提高生产力。而这些都是当今社会最需要的：如果你认为自己的工作内容像游戏一样有趣，你的老板肯定会很省心，因为你不会消极怠工；如果你的孩子或学生认为所学知识很有趣，你当然也很省心，因为他们不会厌学逃学……你看，游戏的趣味性就是有这么大的魔力，它可以让看起来枯燥无味甚至艰难困苦的事情充满吸引力。当然游戏不是万能的，我们已经听说了太多关于青少年沉迷网络游戏而荒废学业或走上犯罪道路的事例，古人那“玩物丧志”、“业精于勤荒于嬉”的名言也时不时会在耳边响起，但是我们必须深刻认识到游戏化思维和游戏化机制确实能够以巧妙的方式为我们的工作、学习和生活提供多种解决方案，关键在于学会巧妙利用这一机制来帮我们达到目标，而这也正是本书作者一再强调的。一个好游戏可以让我们得到生活中无法满足的成就感，同理，一个好的工作任务设计应该让员工体会到成就感。游戏的本质在于具有明确的目标和规则，如果玩家克服困难和挑战完成任务，将会及时得到奖励。由此可见，要将游戏机制引入企业管理中以提高员工的积极性和工作效率时，需要做好各项任务设计。枯燥无味一向被看作积极性、高效率的头号杀手，所以在设计工作任务时，我们必须避开那些墨守成规、令人头疼的做法。首先要详细告知员工其工作职责和范围，而不是传统上那种师傅带徒弟式做法；其次要让员工及时接受工作效果反馈，员工并不是只要被安排在一个岗位上就完事，而是要清楚自己在这个岗位上做得怎么样；每个岗位上都要注意加入“纠错机制”——新员工几乎都需要指导与鼓励，“纠错机制”能够减少员工的挫败感，并慢慢找到熟练完成任务的窍门；最后，在公平考核员工工作能力的基础上，大幅度奖励先进者，如此才能赋予优秀员工以更大的成就感和前进的动力。另外，此举也能激起名次靠后者的上进心。总之，游戏具有很多积极的社会意义，这方面的例子很多。书中讲到游戏设计师迈克尔·弗格森把行为心理学融入游戏，帮助人们克服慢性疾病。其《健康引领者》等小游戏就是在了解大脑工作方式的基础上，依靠一种游戏机制鼓励人们在小事上行动起来，从而更加注重健康与保养。而本书作者在授课时也尝试将游戏机制引入课程，毫无疑问这种做法更能提高学生解决问题的能力与主动性。正如弗格森所说“变得有趣是重点”，其实无论是在工作、学习还是社交等生活的方方面面，只要能够让人感受到游戏的“趣味”、“乐趣”等因素，就会让人真心感觉到这个世界的美妙。

4、“反枯燥”是这本书的关键词，互联网的时代越来越重视人的兴趣和享受，娱乐化的倾向越来越严重，作者提出了与以前人们所认为的玩物丧志截然相反的观点，那边是游戏不是玩物丧志，二十重

塑造互联网时代的核心力量，全世界的人，此时此刻，仿佛都朝着轻松而无阻力的方向迈进，谁都觉得世界压力太大，谁都喜欢轻松娱乐的事物。抓住“游戏化”的词语，很多商业都发展了起来，逐渐地“把游戏要素运用到非游戏的领域中去”，例如在游戏中学习等等，作者亮出他的观点：游戏可以是带来巨大经济利益的“商品”，也可以是美与科技完美结合的“第九艺术”。当然，“游戏化”不是解决商业核心问题的万能药，在这里的思考便是游戏化给大家带来轻松欢愉之后，我们是否有所收获，我喜欢这个过程是积极的，而不是纯粹地消遣或者发泄。我们都知道游戏给很多人带来了“沉迷”的恶习，这当然是要反对的。当然书中是把“游戏化”这个理念运用到其他领域中去，例如计算机、医学、教育学、企业管理、经济学和心理学等等，列举了企业如何运用“反枯燥”的理念去催化商业效率的提升，获得更大的优势竞争力。在游戏当中，我们渴望获得，所以很多游戏都设置了虚拟物品或货币，例如谷歌公司的“古币”，甚至是相对应的社会地位等等，这些是对人的奖励，另外一个就是人天生就喜欢挑战，喜欢看到数值上的增长，一次又一次地破除自己的记录，这也是一种获得。我在此书中获得的便是，游戏可以令人愉悦，另外游戏随时随地可以奴役这人的心灵，这便是需要我们警惕的，我们无法离开游戏，但我们也不可以沉迷于游戏当中。游戏永远只是一项工具，刺激这人们不断地向前和竞争。我更喜欢平和的世界，不需要那么多的诱惑来激励我去追寻原本便过多的事物。

By江焕明

5、1989年，在一个普通的日子，我得到了一件不普通的礼物。那是一个扁平的黑匣子，匣子上层的中间部位有一个卡槽和几个开关，此外，匣子还配备两个带有摇杆和红色按键的方形控制器。用现在的眼光来看，它更像一个复古的收音机。而在一个特定的领域中，这个老式的黑匣子有一个虽辉煌不再但仍如雷贯耳的名字——雅达利2600游戏机。这个特定的领域就是——游戏。这台雅达利不仅为我的童年带来了快乐，还定位了我成年后的事业走向，更让我在情理之中缘分之内邂逅了这本《反枯燥》，并有幸成为译者。但是，《反枯燥》讲的并不是一个玩家成长为游戏人的故事，也没有讨论“游戏是否为第九艺术”这一论题，它甚至很少提及游戏的设计和技术。它所讲的是一个全新的概念——“游戏化”（Gamification）——即“把游戏要素运用到非游戏的领域中”。如果说过去10年是社交网络的崛起，是在线框架中所建立的人与人之间的联系，那么未来10年则是游戏设计的时代，这种游戏机制将在各个领域发挥作用。根据Pew Foundation and Entertainment Software Association调查，美国12到17岁年龄段中97%的青少年玩电子游戏，全美玩家的平均年龄是30岁，女性玩家的比例为47%。各种数据都表明，电子游戏在文化产业发展地气势汹汹、蒸蒸日上。与此同时，心理学家，社会学家及教育人士开始进行反思，并对游戏要素进行解构，思考更深层、更积极、更正面的社会诉求。“是什么要素让游戏如此上瘾？”“这种要素是否可以被人为设计和复制？”“是否可以利用这些要素为我们服务？”你可以在本书中读到诸如《愤怒的小鸟》，《使命召唤》，《魔兽世界》等耳熟能详的游戏，但更多的是，你将读到对于游戏要素（如：挑战机制，互动机制，排名机制等）抽丝剥茧的分析、“众包”概念的引入及其在现实生活中的运用。你可以看到生物学家是如何利用游戏大赛解开蛋白质折叠的秘密，计算机专家如何利用“众包”翻译古书，以及在线教学如何真正做到“寓教于乐”等等。在此，这本书推荐给所有的游戏玩家。因为他能为你掀开游戏的神秘面纱，去除所有“画面”“剧情”“节奏”等表象因素，将你带到游戏的核心，让你像游戏设计者一样思考。这本书还推荐给所有游戏设计者。游戏可以是带来巨大经济利益的“商品”，也可以是美与科技完美结合的“第九艺术”，除此之外，游戏是否可以拥有其他身份？游戏设计者是否可以开辟新的道路，让游戏的本质成为某种生产力的推动工具，让其完成更高层的社会诉求？此外，这本书尤其要推荐给管理者、商务人士和市场营销人员。如宾夕法尼亚大学沃顿商学院Kevin Werbach教授所说，“游戏化”的根本不是“艺术（art）”也不是“科技（technology）”，而是“商业（business）”。“游戏化”不是解决商业核心问题的万能药，但却是一剂推动商业效率的催化物。最后，这本书要特别推荐给教育界人士和各位家长。“游戏”令人上瘾的核心是“乐趣”，在社交网络和游戏设计崛起的今日，这种“乐趣”是可以被人为设计和利用的。书中就有不少有关教育领域“游戏化”成功的案例，以及青少年“玩物立志”的故事，颇为引人深思。本书作者语言诙谐幽默，阐述逻辑严谨，全面、严肃、深入地探讨着“游戏化”在各个领域的运用。本书包含的领域和学科有：计算机，医学，教育学，理疗，生物学，企业管理，解剖学，经济学和心理学。因译者水平有限，译文中错误和疏漏之处在所难免，真诚欢迎广大读者批评指正。

6、鉴于很多人对于游戏的执迷，不但愿意花费大量时间，甚至愿意花费大量金钱来玩虚拟游戏，很多人就开始思考如何把游戏模式引进日常商业环境，即如何使非游戏的商业变得像游戏一样好玩，而

同时又能达成商业目的。1、游戏化不可能解决所有问题有些目标用游戏化的方式可以更好更快地达成，而有些则不可，在开始游戏化之前一定要清楚地确定自己的目标——你到底想得到什么？这个目标能够通过游戏化来达成吗？而这个目标是靠游戏对象的哪些行为来达成的？这些行为能够通过游戏化的方式进行触发吗？这些行为能够通过游戏化得到加强吗？这些行为能够通过游戏化而变得更加持久吗？游戏对象需不需要进行分类？他们的行为模式是一样的吗？需要为不同的对象设置不同的激励方式吗？本书只是对游戏为何吸引人的原因进行了分析，提出了诸如：自愿原则、目的性、清晰规则、互动性、挑战性、及时反馈等等游戏的要素，并没有深入研究游戏化该如何去实践。2、游戏化并不简单书中例举了大量非常不错的游戏化案例，让读者觉得游戏化真好呀，要是我的公司也能使用游戏化的话，大家的参与度肯定会更加棒的。但是仔细想想却发现并没有那么简单（当然也可能是因为我不会编程，所以觉得难）。比如书中的“超级验证码”案例，我们很多人都在登录或注册一个网络账户的时候碰到要输入验证码的情况，书中介绍说，这个验证码原本的目的就是防止恶意软件自动注册或登录，当时有人却利用这一点让大家帮忙来把大量的扫描档的书籍变成电子档。把一本很古老的书扫描为电子档，而机器无法识别的部分就截取出来做成验证码，让网络上数以亿计的用户去输入，从而变成电子档，要知道每个用户输入一个单词，就可以完成好多本书的电子化工作了。听起来真的是非常非常棒，但是我试着想了想背后的工作，首先扫描书籍，然后把机器无法识别的部分做成一小块一小块的验证码（这个工作量有多大？）把这些验证码放到无数的网页上去（怎么放？）回收用户输入的文字并进行整理（我靠，怎么整？）随便想想我都觉得好麻烦，所以不要光想着游戏化表面的风光，想想背后有多少繁琐的工作需要去处理，这才能做好游戏化的准备。3、一个小收获点数、徽章、排行榜。这是游戏化最基本的工具，没完成一个小行动就活动相应点数，点数达到一定额度就获得相应徽章，并且在用户之间进行积分排行，让大家看看自己和别人差距有多大。这里有一个“挤出效应”的存在，就是新用户和老用户之间很难协调的矛盾：老用户因为使用很久，点数自然很多，排行遥遥领先，导致新用户根本看不到任何超越的希望，从而放弃努力。如何解决这个矛盾，或者说如何缓解这个矛盾呢？作者提到：增加另外一个排行榜——当天得分最高排行榜，这样新用户就可以通过自己的努力在这个排行榜上看到自己的成就。这的确是一个非常好的方案

！-----总体来说，这本书可以作为游戏化的辅助读物，可以了解到很多案例，但并没有系统的游戏化方法，《游戏化思维》在这一方面做得相对来说更加好一点。

7、世界早晚会变成一场游戏《反枯燥》这本书不错，是一本好书，书的核心就是互联网和计算机技术让很多原本很枯燥的事情，变成了一种游戏，或者让很普通的工作游戏化了。列举了网络中为图片命名，用“验证码”来把古书录入电脑，通过学外语软件来翻译整个互联网，通过众包把创意变成产品，把学习变成寻宝游戏，康复医院的利器竟然是任天堂游戏机，通过模拟来学习开飞机动手术，模拟游戏让餐厅的服务员大幅度增强效率……不想讲太多书里面的故事，只是想说说自己读完以后的感受。的确我们是如此迷恋游戏，不仅为游戏投入了大量的时间，也肯为游戏花钱，现在的游戏越来越和我们的生活靠近，那么是不是有一天，我们可以通过某种方式，干脆把我们的生活，把我们的工作，变成一场角色扮演的游戏？传统社会里一切都区分得很细致，工作就是工作，娱乐就是娱乐，工作是在挣钱，娱乐是要消费，可是在今天，这个界限越来越模糊了，天天打游戏，也可以是一个职业，可以成为电子游戏运动员，或者成为游戏测试员，也许是升级代练，都可以靠游戏来挣钱。我们的游戏也五花八门无孔不入，从开心农场，到模拟人生，各行各业都可以开发成游戏，开车的，射击的，侦破的，运动的，我们忽然发现一切行为，只要略加改动，精心设计，都可以变成一个游戏。教师教学可以成为一种游戏，管理可以成为一种游戏，甚至去图书馆查资料也可以是一种游戏。现在很多商业购物都引入了发卡、积分、奖励等行为，其实再向前发展一步，就离游戏不远了。未来的社会是一个游戏的社会，是一个娱乐的社会，工作将变成是一个游戏，在这个游戏里你可以升级，可以获得积分，然后兑换成货币。我们将告别一切枯燥的东西。不过游戏并不是那么简单，很多小学班级管理的时候都使用积分和班币，可是看看效果吧，过一阵就都流于形式了。所有的管理都要考核，也有打分，也有奖金，可是这就是游戏了吗？不对，真正的游戏一定要遵循游戏的规律，要精心的设计，一个好的游戏，一定出自大智慧大手笔。一个不懂得游戏的人，是不可能设计出精巧的游戏的。做不好很可能弄巧成拙贻笑大方。不过这个方向不会改变，世界会越来越游戏化，趣味化，信息世界中，能够吸引我们的最后肯定是有意思的东西，真正能够流传下来的，肯定都是那些设计奇妙的，有趣的游戏。相信有一天，我们的工作都会成为一种游戏，那么世界将变得多么快乐啊，唯一要担心的可能就是要防止大家过于沉迷在游戏里面了。呵呵。

《反枯燥》

8、当今社会，无论男女老少，都曾有过或者一直有被游戏吸引的经历。最简单的当属儿时游戏跳房子捡手帕拍洋片之类的小型互动游戏，复杂些的类似三国志超级玛丽之类的闯关游戏，再复杂些，大概就是仙剑系列，魔兽争霸之类与高科技时代结合的游戏。都说游戏有成瘾性，轻微症状大多是类似不愿上学，想要一直玩下去的偶然性念头，严重些的就不眠不休数昼夜，茶饭不思，终日沉浸在游戏世界里了。如果能把人们对于游戏的瘾迁移到工作上该多好，游戏狂人变身为工作狂人时，生产力定能大大提高。这种设想早在几十年前就被专家提出，并为此进行了一系列的研究。首先得研究一下瘾从何处产生。据研究者们收集的分析数据显示，一个好的游戏需要有以下要素：吸引力，独特的BGM，特征鲜明的人物，令人印象深刻的音效或操作模式，简单明了（至少不会让人迷惑）的任务指引，有些游戏还有令人难以忘怀的故事情节和人物。其次得研究下游戏的这些特征，该如何被搬运到日常生活和工作中来。于是，心流、快感经济、众包、点评机制等由游戏产生的特殊词汇出现并运用于人们的生活中。这本书就是讲解这些游戏里的概念是如何运用于人们的生活的。它从成瘾系统入手，深入分析游戏的成瘾性从何而来，接着提出消灭枯燥对生产生活的促进作用。从IT到医学，从餐厅管理到程序员思维，整本书涉及面广而杂，却很好的烘托出游戏为王，社交为王的反枯燥理念。当今数据化时代，搜集用户兴趣数据不再是问题，可如何运作这些数据，吸引用户变成了一大难题。今年的抢红包活动成为一个热门话题便是游戏化日常活动，从而成功吸引用户的表现。以往发红包是点对点或点对多点的方式，且大多局限在长辈送小辈，下级送上级的固定模式里，而抢红包操作则成功把收红包行为变成了一种游戏化操作，拼速度拼运气拼设备配置，无疑与游戏里利用随机概率刺激普通玩家争抢游戏里发放的幸运物品相似。简而言之，当工作任务变得游戏化有趣化，且脱离了枯燥无聊的属性时，让人们免费工作也是件轻而易举的事。而把游戏化融入商业，则足以在商业领域内开拓出一片新蓝海。

《反枯燥》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com