

“十二五”国家重点出版物出版规划项目

网络文化创新丛书



玩出智慧

——游戏化学习的魅力

蒋宇 著



北京交通大学出版社
<http://www.bjtup.com.cn>

“十二五”国家重点出版物出版规划项目

网络文化创新丛书

玩出智慧

——游戏化学习的魅力

蒋 宇 著

北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书是“十二五”国家重点出版物出版规划项目“网络文化创新丛书”之一，以游戏在知识学习、能力训练、高阶思维养成方面的影响为主要内容展开，分析和探讨游戏在学习领域的重要价值和作用方式。作为一本专门探讨游戏与学习的书籍，本书力图以生动的故事、严谨的研究案例、通俗的语言来描绘游戏化学习的前景和魅力，适合各级各类学校教师、教育研究者、高校学生、网络教育和在线教育从业者阅读，也适合纠结于孩子玩游戏的家长阅读。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

玩出智慧：游戏化学习的魅力 / 蒋宇著. — 北京：北京交通大学出版社，2016. 1

（网络文化创新丛书 / 尚俊杰主编）

ISBN 978-7-5121-1698-6

I. ① 玩… II. ① 蒋… III. ① 智力游戏-研究 IV. ① G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2016）第 027868 号

玩出智慧——游戏化学习的魅力

WANCHU ZHIHUI——YOUXIHUA XUEXI DE MEILI

责任编辑：孙秀翠

出版发行：北京交通大学出版社

电话：010-51686414

地 址：北京市海淀区高粱桥斜街 44 号

邮编：100044

印 刷 者：北京艺堂印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：165 mm×237 mm 印张：16.25 字数：210 千字

版 次：2016 年 1 月第 1 版 2016 年 1 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5121-1698-6/G·968

定 价：35.00 元

本书如有质量问题，请向北京交通大学出版社质监组反映。

投诉电话：010-51686043, 51686008；传真：010-62225406；E-mail: press@bjtu.edu.cn。

网络文化创新丛书

专家委员会名单

主 任：段永朝

副主任：王俊秀 姜奇平

委 员：（以拼音为序）

段永朝：财讯传媒集团（SEEC）首席战略官

方兴东：博客网创始人、互联网实验室董事长

胡延平：DCCI 互联网数据中心创始人兼总裁

胡 泳：北京大学新闻与传播学院副教授

姜奇平：中国社科院信息化研究中心秘书长；《互联网周刊》主编

焦建利：华南师范大学教育信息技术学院副院长、博导

吕本富：中国科学院大学管理学院院长

尚俊杰：北京大学教育学院副院长、教育技术系系主任

陶 侃：《远程教育杂志》副主编

王俊秀：信息社会研究所研究员兼所长

汪向东：中国社科院数量经济研究所教授

汪云志：财讯传媒集团（SEEC）副总裁

吴伯凡：《21 世纪商业评论》主编

网络文化创新丛书

编委会成员名单

主 任：尚俊杰

副主任：焦建利 陶 侃

委 员：（以拼音为序）

曹培杰 蒋 宇 焦建利 李宏利

梁林梅 马红亮 尚俊杰 陶 侃

庄秀丽

“网络文化创新丛书”序言

20 世纪对人类生活有较大影响的发明有很多，互联网的发明无疑是名列前茅的。20 世纪末期，互联网将世界各地 100 多万个网络、1 亿台主机和 5 亿用户连接起来，形成了一个覆盖全球的能够开发和使用信息资源的信息大通道，由此进入了人类社会生活的方方面面，对政治、经济、军事、科技、文化、社会等领域都产生了重大影响，从而揭开了信息时代的序幕。互联网利用通信网络将人们的生活连接起来，它就像是村庄之间的高速公路，只是这条高速公路上行驶的不是汽车，而是信息。这些信息就是一座取之不尽、用之不竭的宝库。同时，互联网也为人类社会带来了各种崭新的体验。今天的你足不出户就可以游遍世界各地，品尝到世界美食，甚至还可以在家办公，而这些都可以通过点击鼠标来实现。

互联网络的存在，缔造了该时空内外的人类文化现象，形成了网络文化。可以说，计算机网络诞生之日，便是网络文化产生之时。随着网络技术的发展，网络与现实社会的不断融合，使得网络文化的非强制性影响力也在不断增强，已经渗透到人们的衣食住行。比如说，借助电子邮件、即时通信等信息沟通工具，人们不需要见面就可以沟通信息，表达情感；数以万计的求知者通过在线学习，给持续上千年的教育形式带来了挑战，“学校教育是否还应该存在”的质疑不再是无稽之谈；今日的网络文学方兴未艾，诸如“神马”“给力”等网络用词进入公众视野，成为一种常规表达；以网络游戏、网络音乐、网络影视等构成的网络娱乐更是无孔不入，提供了一个全民娱乐的机会，即使用“娱乐至死”来形容网络娱乐

的影响也一点都不为过。诸如此类，网络文化已经无处不在，实际上它就在你我身边，生活在网络文化中，我们无时无刻不感受着信息传播的快捷、沟通的流畅和娱乐的快感。

文化创新是人类发展的灵魂，也是文化传承与发展的不竭动力。网络文化创新既可理解为网络环境下的文化创新，也可被认为是网络文化的创新。近年来，网络文化事业、文化产业始终保持快速发展势头。网络文化的创新与发展受到社会各界的高度关注，网络文化创作生产空前活跃，网络文化产品和服务日益丰富，网络文化阵地不断壮大，网络文化的吸引力、影响力在进一步增强。为了让广大读者了解网络文化，理解网络文化创新，北京交通大学出版社组织国内部分中青年专家、学者编著了此套网络文化创新丛书，其中包括学习篇、社会篇、实践篇等。

“学习篇”主要论述网络文化中的学习，试图回答网络技术如何支持学习和人的发展这一问题。网络将世界打开在世人面前，它为求知者提供了诸多独特的学习方法，让他们在一个庞大人群和博大文化中学习。借助各种联络方式，网络不仅为人们提供了信息，而且能让人们迅速地联系到这些信息的提供者，从而发现潜在的同行、同伴和导师，其规模之大，可谓无孔不入，瞬间即可完成，以至于我们的个人身份和能力得以永远的改变。网络已经融入学习的方方面面，从学生学习到企业培训，并处于一种持续变动的状态中。与在校学习相比，网络学习的体验更具参与性、全球性，丰富多彩，因为与文化密切而更加吸引人。

根据“宽带中国”战略描绘的蓝图，在可预见的将来，我国的网络基础设施将会越来越好，快速便捷的网络服务将会渗透到每个家庭、影响着每个个体。在第三次工业革命的进程中，互联网技术与可再生能源逐步融合，形成可再生资源网络，引领着创新的步伐，推动着学习新纪元的到来。另外，旧的知识传播体系已经无法适应“数字土著”的学习方式，他们更希望在学习中能够得到与访问互联网一样的交互和沉浸体验。在网络时代，如何去认识学习，如何利用网络技术去学习已成为社会各界尤其是

教育界关注的焦点。

学习与一个人的发展息息相关。本丛书所述的内容实际上已经超越了“学习”这一经验传授或知识建构行为，而与人的发展关联起来。具体来说，该丛书以网络时代的焦点——技术与人的发展为基础，探讨文化与教育、技术与学习、发展与创新等网络学习中的关键问题。“学习篇”的编者多为青年学者，他们熟悉网络技术，长期从事与信息技术相关的具有代表性的教育研究，积累了丰富的研究经验，具有开拓精神和创新视野。该丛书是他们在面向研究者、行业实践者、学生朋友和社会人士的多年研究中形成的一系列研究成果，凝聚着这些青年学者的智慧和心血，值得期待和用心品读。

尚俊杰

2015年10月

前言

当你翻开这本书时，你将看到的是游戏之于学习的巨大潜力和无穷魅力。

种种数据告诉我们，游戏已经成为广大人民的主要娱乐方式；生活经验提醒我们，身边找不到一个不玩“游戏”的人。游戏作为最廉价、最安全、最可靠的精神愉悦来源，正在改变着世界的一切，重塑人际关系，让我们在已经“支离破碎”的现实中看到重建美好生活的希望。

游戏之于学习并不是一个新的话题，在漫长的人类历史发展过程中，游戏为人类生存的训练与文化的传承做出了重大的贡献。古代的军事训练、山水之游、琴艺礼乐都与游戏紧密相关，古代的学校又是人们游戏的场所，今天的运动赛事、虚拟现实、互动社交无不显现出游戏的精神，今天的学校也开始拥抱并采纳游戏。在技术时代，学生发生了巨大的变化，他们相伴游戏而生，其学习与游戏面临着不得不融合的现实。

面对游戏化的“数字土著”，世界各国已经开始行动，国际上有多个专门学术会议对此进行讨论，推动游戏化学习（game-based learning），国内外也有许多高校、科研机构学者开始开展相关研究，更多企业开发了大量教育游戏产品，教育部在2013年基础教育资源征集活动中，将教育游戏首次列入资源征集范围，人们对游戏的认识越来越深入，游戏的动机、游戏的机制、游戏的精神在教育中不乏亮相的机会。

鉴于上述认识与把握，本书分为三篇十章。

认识篇共有三章，主要介绍一些游戏与学习有关的基础知识。第一章

“游戏无处不在的时代”描述了俯拾皆是的“游戏”现象，介绍了游戏的定义和特征，揭示了游戏与人类文明共同的历史，告知今天游戏正在改变着一切；第二章“人为什么游戏”主要解释了游戏动机的问题；第三章“游戏与学习”介绍了游戏之于学习的一些本质和学习不得不游戏化的现实。

应用篇共有四章，主要介绍游戏在学习知识、培养高阶能力（探究能力、领导力、创造力）方面的作用和实例。第四章“游戏与知识”，主要介绍游戏作为重组知识的另一种形式，让知识学习不仅仅是知道，更是将学习变成一次丰富的体验过程；第五章“游戏与探究”主要针对问题解决能力的培养；第六章“游戏与领导力”主要针对领导力的锻炼，介绍了游戏提供了领导力培养的空间；第七章“游戏与创造力”从创造力缺乏谈起，揭示了游戏之于创造力的作用机制和优势。这四章具体反映了游戏在知识学习、培养能力方面的重大潜力。

实战篇共有三章。面向学校、家庭和企业三类人员，介绍了游戏在学校教育、亲子互动和企业经济培训方面的作用。第八章“游戏进学校”从不同的层次介绍了游戏在正规教育中的应用；第九章“和孩子一起出发”介绍了亲子游戏的方法及注意的问题；第十章“游戏化：新的生产力”揭示了游戏化的生产力，游戏在企业营销、培训等方面的作用。

本书尽量通过一些身边的案例与情景进行剖析或例证，将学术论述、生活常识、故事情境相结合，力图使理论中有故事，故事中有道理，让读者能够有趣地阅读。此外，本书还提供了大量的媒体素材，在阅读时，读者通过扫描二维码可参与到游戏的体验、延伸材料的阅读、感兴趣资源的下载等。适合教育游戏研究者，对游戏感兴趣的学校教师、家长和企业人士阅读，也适合对信息时代教育变革感兴趣的人士阅读。

本书作为“十二五”国家重点出版物出版规划项目“网络文化创新丛书”中的一本，从策划、构思到撰写过程，得到了北京交通大学出版社孙秀翠副总编辑及北京大学教育学院、我的恩师尚俊杰副院长等相关专家

的大力支持与帮助，在此表示真切的感谢！限于学识与水平，书中存在着一些不足或纰漏，也请读者不吝赐教。

著 者
2015 年 10 月

目录

认识篇

第一章 游戏无处不在的时代 (3)

- 一、找找你在哪里 (3)
- 二、这是你生活的世界 (5)
- 三、没错，就是游戏 (9)
- 四、过去：文明中孕育了游戏 (16)
- 五、今天：游戏正改变一切 (20)

第二章 人为什么游戏 (24)

- 一、谁来救救我的孩子？ (24)
- 二、抓住人性弱点 (29)
- 三、虚拟的朋友，真实的关系 (35)
- 四、我被“需要” (39)
- 五、迟来的告别，不变的坚持 (43)

第三章 游戏与学习 (49)

- 一、一段并不短的历史 (49)

二、从游戏中学到什么	(53)
三、游戏与大脑	(59)
四、不得不面对的现实	(66)
五、数字土著	(69)
六、学习游戏化	(72)

应 用 篇

第四章 游戏与知识

一、被重组的知识	(79)
二、不止知识，还有文化	(83)
三、成语大会：跨屏的百姓识字狂欢	(88)
四、学，为了“玩”得更好	(93)
五、体验到而不是知道	(95)

第五章 游戏与探究

一、游戏就是探究	(99)
二、探险与憧憬	(104)
三、游戏何以能探究	(110)
四、游戏化探究是未来方向吗？	(118)

第六章 游戏与领导力

一、一场输不起的战斗	(125)
二、人人都是领导	(130)

三、训练领导力的实验室	(135)
四、谋事不只在“人”	(141)

第七章 游戏与创造力

一、创造，创造，再创造！	(148)
二、你有创造力吗？	(151)
三、为什么又是游戏	(156)
四、拓展的创作空间	(163)

实 战 篇

第八章 游戏进学校

一、梦想在眼前	(169)
二、你与大家在一起	(173)
三、只为更贴近儿童心灵	(176)
四、为教育的游戏设计	(182)
五、准备跨学科的探险	(186)
六、教师该何去何从	(191)

第九章 和孩子一起出发

一、游戏再认识	(196)
二、还孩子一个快乐的童年	(198)
三、慧眼才能识珍珠	(204)
四、提防游戏成瘾	(211)

五、不要打扰他	(216)
---------------	-------

第十章 游戏化：新的生产力 (220)

一、人人都是产品安全员	(220)
二、看不见的广告	(224)
三、别无选择	(227)
四、员工也喜欢	(231)
五、无处不在的游戏化	(235)

后记 (238)



认 识 篇

只有当人充分是人的时候，他才游戏，只有当人游戏的时候，他才完全是人。

