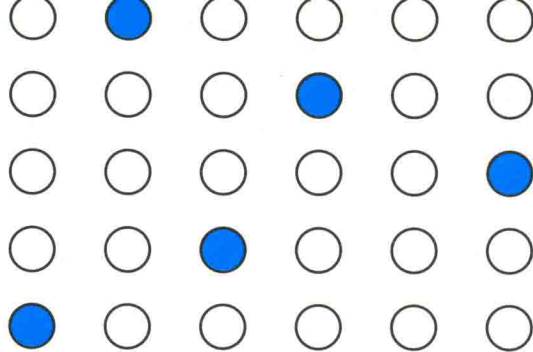




开创中国式游戏化模型的先河
让游戏化连接现实世界与虚拟世界

游戏化战略

虚拟现实重构
企业管理新模式

刘沐真◎著

用游戏化思维改变自己的工作和生活
成为人生赢家



国内游戏化思维先行者 / 国内专业游戏娱乐平台
赵云网创始人刘沐真倾力打造

秦王会联合创始人、天使投资人

秦 刚

广亚游戏联合创始人

傅 岩

鼎铭金融董事长

高东亮

凡响商学院创始人

王一洋

傲世堂副总裁

朱 刚

秦王会联合创始人、天使投资人

王 通

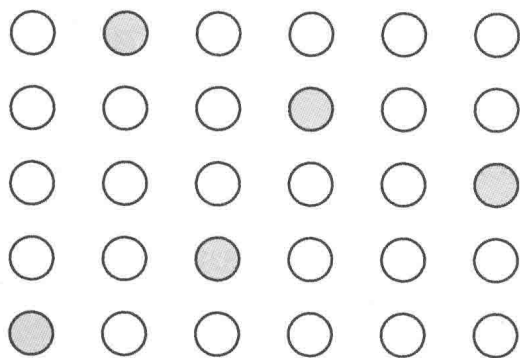
鼎力推荐



中国工信出版集团



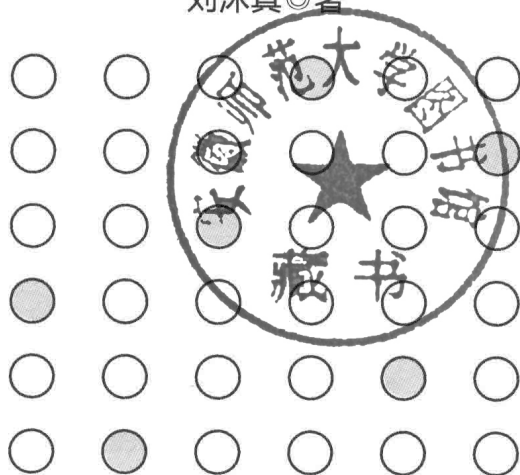
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



游戏化战略

虚拟现实重构
企业管理新模式

刘沐真◎著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

游戏化战略：虚拟现实重构企业管理新模式 / 刘沐真著. — 北京：人民邮电出版社，2017.7
ISBN 978-7-115-46126-1

I. ①游… II. ①刘… III. ①企业管理—研究 IV.
①F270

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第135279号

内 容 简 介

本书从游戏化概念、游戏化思维、游戏化商业、游戏化教育、游戏化管理，用游戏化思维投资、工作、生活等九大方面，为读者打开了一扇崭新的大门，让读者通过这扇大门连接现实世界与虚拟世界，发现游戏世界里的巨大智慧，收获巨大惊喜。本书适合企业管理者、创业者以及对“游戏化”这一话题感兴趣的读者阅读与学习。

◆ 著 刘沐真

责任编辑 赵 娟

责任印制 彭志环

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

◆ 开本：720×960 1/16

印张：12.5

2017年7月第1版

字数：170千字

2017年7月河北第1次印刷

定价：49.80元

读者服务热线：(010)81055488 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登 20170147号

游戏化产业，下一个蓝海

游戏（Game）在大众眼里，是一种娱乐，是生活的点缀，适当地玩游戏可以让我们从紧张、忙碌的生活和工作中得到放松。

在我眼中，游戏是充满智慧的，是现实世界的延伸，那些认认真真玩游戏的人，身上有很多别人看不到的优点、潜能，那些能把游戏世界里的智慧与现实巧妙结合在一起的人，是可造之材，是栋梁之才，甚至可以说是绝世奇才。

或许我的观点与大多数人的认知格格不入，但事实上，游戏的贡献远远超过大家的想象，这就是我要说的游戏化（Gamification）。在国外，游戏化已经广泛应用于商业，但在国内还没有普及，人们对“游戏化”还存在着一些误区，有些人甚至觉得把工作生活都弄成游戏，太儿戏了。

其实不然，游戏化通常的定义是将游戏元素和数字游戏设计技巧应用于非游戏场景，来解决教育、商业、社会影响等一系列问题。可见，游戏化是一件严肃的事情，是把游戏元素用于非游戏场景，而并非只是游戏玩家的福利，它是一种有效的“工具”，可以让原本枯燥甚至难以忍受的事变得简单、有趣。

例如，你的英语成绩很糟糕，可要提高英语成绩需要每天都背单词，而这需要



强大的意志力，这对你来说实在是一件很困难的事，但又必须提高英语成绩，怎么办？那就在这件枯燥、痛苦的事情里加入一点儿游戏元素吧。

你可以和想提高英语成绩的朋友们建立一个微信群，约定每天记住多少个单词，完不成任务就要在群里给朋友们发 200 元红包，现在感觉怎么样？是不是有动力、有兴趣了呢？这就是运用了游戏中的奖惩机制，大大调动了你学习英语的兴趣，提高了学习英语的动力，效果自然不用说了，因为没有人会对游戏不感兴趣。

以上例子只是游戏化在学习中的运用，实际上，游戏化还可以运用到很多方面，如商业、投资、管理、工作、教育等。更为重要的是，游戏化有助于我们改变思维，我们大多数人从小接受的教育模式是固化的，导致我们的思维模式也已经固化了很多年，而游戏化有助于我们走出固化的思维模式。思维决定行为，行为决定作为，思维模式的改变，势必会对我们的人生产生积极的影响。

一言以蔽之，游戏化是一种非常完善的工具，它的未来是光明的，带给人们的改变是巨大的。在决定写这本书之前，我认真思考了良久，游戏化到底对人的帮助有多大，我有没有必要更深入地去研究、实践、传播，我得到的最终答案是我必须让更多的人了解游戏化，让更多的人认识游戏化的魅力！

你喜爱游戏也好，无视游戏也罢，游戏化都是一个令人欣喜的领域，也可以说是一门关乎每个人工作、学习、生活等诸多方面有意义的课程。本书带给读者最大的收获就是改变固化的思维模式。一旦我们的思维方式发生了变化，那么，我们的人生、命运都会因此而发生巨大改变！

目 录

Chapter 1 游戏化时代来了 // 1

什么是游戏化 // 1

游戏化的三大好处 // 3

游戏化的十大元素 // 14

最简单的游戏化设计 // 20

游戏化的终点是“半游戏化” // 21

Chapter 2 游戏化思维：这里的思维每天都是新的 // 23

游戏化思维为什么那么有效 // 23

我的“道”是游戏 // 24

特权思维 // 28

成长性思维 // 29

删除思维 // 30



框架思维	// 31
单线程思维	// 34
顺风思维	// 35
洗点思维	// 38
主公思维	// 39
攻略思维	// 40
“武将技”思维	// 42
打爆思维与混分思维	// 43

Chapter 3 游戏化商业：建构游戏的价值 // 45

游戏应该是生活的一部分	// 45
游戏的演变史	// 46
游戏规则设计的八大机制	// 48
如何设计让参与者满意的游戏规则	// 52
设计游戏规则要加入不可预测性	// 53
适合自媒体的游戏化工具	// 54
游戏化流程的运用总结	// 55

Chapter 4 游戏化教育：寓教于乐，寓学于乐 // 57

一个把学习游戏化的平台——在行	// 57
一个小设定，瞬间让你的孩子爱上写作业	// 58
游戏世界里的二八定律	// 60
培训，是金矿还是陷阱	// 61
你的分享如何让参与者接受	// 64

Chapter 5 游戏化管理：像玩游戏一样管理公司 // 67

- 游戏化管理的好处是什么 // 67
- 如何快速使用游戏化管理 // 68
- 游戏化管理五步法 // 70
- 游戏化管理的四大要点 // 73
- 游戏化管理之人物属性 // 76
- 游戏化管理之奖惩规则 // 78
- 游戏化管理之游戏目标 // 80
- 游戏化管理之“套装理论” // 83
- 游戏化管理的关键在于参与的人 // 86
- “人”是游戏化管理中最重要的主题 // 87
- 如何确立企业的价值观 // 91
- 什么是自驱动 // 93
- 用即时反馈机制缩短成功的周期 // 95
- 感谢那些与我们针锋相对的人 // 96

Chapter 6 揭秘：用游戏化思维拿投资 // 99

- 有一本万利的投资项目吗 // 99
- 估值到底是什么东西 // 100
- 互联网众筹的心得与思考 // 102
- 合作共赢才能多做事 // 105
- 持久盈利就要做“自闭环” // 107
- 创业的两种形态 // 109
- 创业：找对人就成功了 90% // 111
- 当心“伪土豪”坑了你的前途 // 112



我是如何打造全自动赚钱公司的 // 113

做互联网，你为什么会迷茫 // 115

你其实懂互联网思维 // 116

为什么女性创业者更容易赚到钱 // 117

你的竞争对手是谁 // 118

懂了这个规则，就不会再赔钱 // 119

现实世界“脱坑”指南 // 121

从版本英雄看现实趋势 // 122

降级论与升级论 // 124

为什么你成功那么难 // 125

Chapter 7 他们都在“游戏化”：把工作当成一种乐趣 // 129

工作才是最好玩的游戏 // 129

创始人应该具备的人物属性 // 131

创始人的“降维攻击” // 132

提高领导力的六大系统 // 133

人物模型的三大母属性 // 139

简易人才识别工具 // 141

人生赢家的必备属性之一——被爱的能力 // 142

“英雄联盟”式用人法 // 144

可怕的“钉耙猫”现象 // 145

获胜条件要定得适中 // 147

努力就有回报的方法是什么 // 148

游戏化助你成为喜欢的自己 // 153

Chapter 8 游戏化案例：异想天开的成就 // 155

学英语 so easy // 155

理解了规则更容易成功 // 158

潜意识喂养法 // 159

把困难设计成游戏 // 160

善用惩罚机制来做必须要做的事 // 162

给自己设定游戏规则来减压 // 165

Chapter 9 个人心得：游戏正在改变一切 // 167

我对激励机制的一些看法 // 167

你的好感度拿捏得怎么样 // 168

我理解的时间法则 // 170

我理解的空间法则 // 172

你的想象力价值千万 // 173

进步慢了就应该换个环境 // 175

多维度价值 // 176

多维度成长 // 178

你的致命弱点你不知道 // 181

穷人为什么穷 // 182

自身价值与展现价值 // 184

什么是1万小时定律 // 185

附录 大玩家传媒模式解析 // 187

Chapter 1

游戏化时代来了

| 什么是游戏化 |

说到游戏，妇孺皆知，但说到游戏化，大多数人会感到莫名其妙，即使在网上搜索，答案也可能令你一头雾水。当下对游戏化通常的定义如下：游戏化就是将游戏元素和数字游戏设计技巧应用于非游戏的场景，来解决教育、商业、社会影响等一系列问题。

在中国，“游戏化”还是个新鲜的名词，这一点从百度指数就能分析出来，如图 1-1 所示。这是因为，目前游戏化的发展并不普及，大家对游戏化的认识大部分停留在理论阶段，而且很多非游戏玩家对游戏化也并不感兴趣。

我对游戏化重新进行了定义：让原本枯燥甚至令人难以忍受的事变得有趣，这就是游戏化；连接虚拟世界与现实世界的智慧，也是游戏化。所以，游戏化并不只是游戏玩家的福利，而是一种有效的“工具”。

游戏化是一种非常完善的工具，并且已经在国外商业化进程中得到了广泛应用，只不过国内还没有普及。很多人会觉得，把工作生活都当作游戏，是不是太儿

戏了，但其实，游戏化是一件严肃的事情，是指把游戏的元素用在非游戏场景。

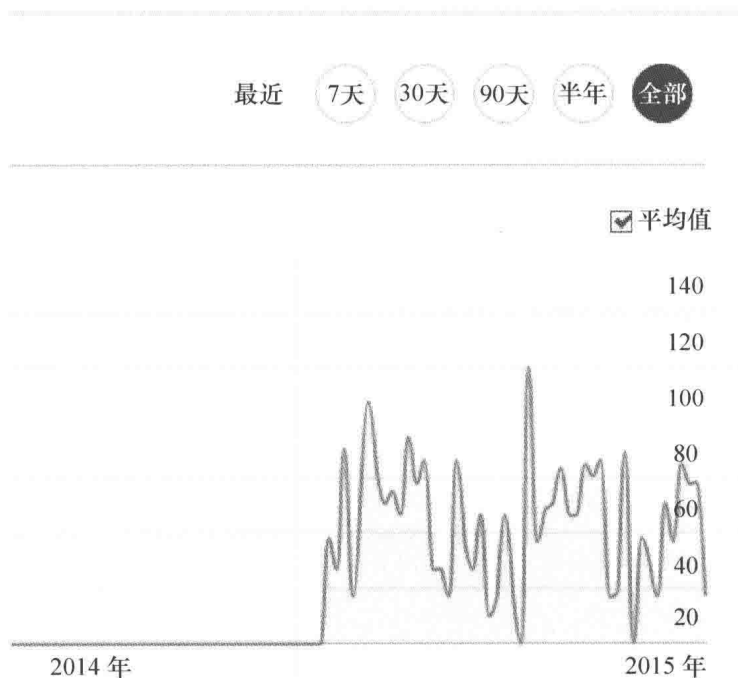


图 1-1 “游戏化”的百度指数

玩过游戏的朋友都知道，游戏之所以被称为游戏，是因为游戏元素的设计是很有趣的，这是什么意思呢？例如，玩一款单机游戏，如果用修改器把属性调满，金钱调满，玩几分钟就会觉得没意思，因为游戏元素已经无效了。

一款网络游戏，如果花 200 万元把人物调整到顶级，玩几个小时也就会感到没意思了，因为没有对手，没有追求，任何操作已经没有意义，人物不能再提升了。

竞技游戏也是一样，如果设计师把某几个人物设定得非常强，其他人物则形同虚设，会令游戏元素崩溃。

回到现实世界，想要进行游戏化，如果没有实质性的作用，游戏化运作就是失败的。游戏元素不产生意义和价值，就和没有游戏元素一样，反而成了负担，设定的游戏规则也没有任何意义。简单地讲，就是要令设定的游戏元素产生价值，而不

是形同虚设。

游戏化有两种思维，一种是游戏设计师思维，另一种是游戏玩家思维；一个是世界的搭建者，另一个是世界的居住者。

好的游戏设计师会把“游戏世界”搭建得平衡、稳定，以吸引“居民”，而好的玩家在游戏世界中是健康、快乐的。国内不缺少好的玩家，我坚信，以国内玩家的素质和水准，一定可以让国内的游戏化在世界占有一席之地。

| 游戏化的三大好处 |

通过上一节的讲解，我们知道了游戏化是一种严肃的“工具”，那么，使用这个“工具”的好处是什么呢？将它应用到工作和生活中，是如何让困难的事情变得容易呢？

1. 游戏化把原本枯燥无趣的事情变得让人愿意参与

提到游戏化，就不能绕过《大航海时代》系列，《大航海时代》是一款非常富有特色的 SLG 策略 + 卡牌成长的大型手机网游，在游戏中玩家可以发展自己的海盗联盟，与来自世界各地的海盗船长们进行厮杀，争夺海域之主，号令群雄。尤其是第 2 代和第 4 代，里面有很多寓教于乐的教科书式的案例。这种冒险航海类游戏涉及很多历史、地理知识，因而很多《大航海时代》的玩家，其地理考试的得分都不低。游戏带给玩家的并不只是背下世界地图，而是激发了他们对地理的浓厚兴趣。玩这个系列游戏可能要花费数十个甚至上百个小时，如果让你硬着头皮去背世界地图，可能几小时就背下来了，看上去是背地图更省时间，但你会有背世界地图的动机与兴趣吗？对着一张世界地图，如何去激发你对地理的兴趣呢？

同样的例子还有三国游戏，实不相瞒，我对历史的兴趣就始于三国游戏，从



1998 年开始，市面上能见到的三国单机游戏，我基本都玩过。所以，我可以骄傲地说历史成绩一直很不错。

游戏化的重要机制除了兴趣，还有奖罚系统，任何枯燥有难度的事，只要加上了奖罚系统，就可能立刻让人愿意参与，甚至坚持。

要想更好地理解游戏化的原理，可以尝试在生活中设计游戏。我的一个好朋友张兵在这方面就实践得非常好，他用游戏化的方式设计了非常棒的日程并养成了良好的生活习惯。

（1）早起

张兵和几个朋友建了一个早起微信群，要求清晨 6 点之前签到，超过 6 点没签到的，就要在群里发 200 元的红包。我也参与了这项活动，发现群里 10 个小伙伴都能在 6 点前签到。这就是通过罚的措施让早起变得容易，不早起不但要发 200 元的红包，还会被其他人“看扁”，说你没有毅力，所以，早起就不再是难事了。

（2）写文章

同样的方法，找一群想每天写文章的小伙伴，谁当天 24 点前没有在群里发自己的原创文章，就要发 500 元红包，结果呢？大家每天都能坚持写一篇文章！

（3）出书

还是一样，找一群有出书想法的小伙伴加入微信群，每天 24 点前如果书稿没发到群里，就要发 500 元红包，想退出的人要发 5000 元红包，说“我不写了”。3 个月过去了，张兵的《职场思维导图》就这样写出来了！

上面是游戏化设计中罚的案例，奖的设计就更多了。如背英语单词，谁愿意背？但是假如你交个美国女朋友呢？有人说上哪儿认识去？互联网时代，这太容易了，有一些婚恋网站专门对接跨国婚姻。当然，你也可以在普通交友网站认识一些外国朋友，保证提高你的英语水平不成问题。我大学时候的一个同学，交了一个英国男朋友，她的英语水平在我见过的人中是最好的。

总之，生活中你不爱做，但必须做的事，都可以通过游戏化设计来解决，让枯

燥、困难的事，变得容易、有趣。

一些娱乐项目其实可以提高你的商业能力。如看电影，如果你每次看电影都能说出这个电影为什么好，为什么不好，当然，要说得详细具体一些，那么，你的分析、总结能力能不提高吗？

同样，玩游戏时你能分析出这个游戏哪个功能好玩，哪个功能不好玩，写出来不仅对自己有提升，写好了还可以卖给游戏公司作为你的额外收入。

家长发现孩子喜欢玩游戏后不让他玩，是很困难的，但是如果对他说，你把哪科考到多少分，不能作弊，那就给他玩的游戏充钱。相信他一定努力学习。这就等于虚拟世界和现实世界相连了，现实学习成绩提高 = 虚拟世界人物属性增强。当他在现实中学习好了，有了成就感，自然也不依赖虚拟世界里的荣耀了。

掌握了游戏化的设计方式，能让本来枯燥，甚至不可能去做的事，变得容易参与和投入。写到这里大家应该明白，游戏化并不是去设计一款线上游戏，而是设置规则，甚至是创造世界。

所以，游戏化并不一定要通过游戏的载体表达出来，况且 IP 概念大热，种类繁多的文化产业本来就是一体的，电影、小说、游戏因为版权延伸带来的利益，注定会绑定在一起。

游戏化用在商业上依然给力，最明显的表现就是团队潜力的提升。很多销售型公司都会把销售团队分组，进行 PK，第一名重奖，最后一名重罚。这种设计不仅应用了奖罚系统，也用到了“排行榜思维”，一般而言，前三名的奖励和第四名及其以后比，那真是指数级的差距。有了这套设计，团队自然会发挥出很大的潜力。

但很多公司不是销售型公司，也无法分组 PK，那就无法进行游戏化了吗？肯定不是的，游戏化的运用是没有限制的。“妖怪系统”是我的团队进行能力提升的一种游戏，从“天黑请闭眼”制作而来。“天黑请闭眼”是一个著名的智力与心力游戏，是一个多人参与的较量口才和分析判断能力的游戏，游戏的基础是彼此的诚



实和信任，以及对游戏的认真。利用休息时间来玩这种游戏，不仅令团队的沟通、表达、逻辑分析、情绪管理能力有很大提升，而且能使公司高层分析出每个团队成员的长处和短处，将合适的人放到对的岗位上。

阿里巴巴的岗位设计就很好，一般公司的岗位有 3 个级别，员工没有升级提升感，阿里这种 P10 的设计(表 1-1)对培养团队的归属感和积极程度有很大作用。这也是游戏化里的一个重要心法——数值化。

表 1-1 阿里巴巴岗位的 P10 设计

P 序列 = 技术岗 M 序列 = 管理岗

级别	基本定义	对应级别
P1, P2	一般空缺，为非常低端岗位预留	
P3	助理	
P4	初级专员	
P5	高级工程师	
P6	资深工程师	M1 主管
P7	技术专家	M2 经理
P8	高级专家	M3 高级经理
P9	资深专家	M4（核心）总监
P10	研究员	M5 高级总监

游戏化在商业领域的应用还有很多，很多国外的游戏化书籍都会讲到用积分、等级、排行榜等游戏元素来增加企业网站的活跃度与用户忠诚度，因为涉及技术，且游戏化在国内的发展还处于起步阶段，故不在这里过多讨论。

2. 把抽象的道理变成直观的感情

这里强调的是将虚拟世界的智慧运用到现实。有时候虚拟世界虽然虚拟，却是由你亲手操作的；而朋友圈里的鸡汤流，尽管各有褒贬，但给人的总体感觉就是看

起来好厉害，但实际操作却无从下手。而虚拟世界的一些经历因为是真的发生过，所以当真理在虚拟世界和现实世界同时得到验证，那将更接近“真理”。

我在这里简单分享几个自己感悟到且实践过的游戏化心法。

（1）面板属性

很多人一生都无法正确认识自己，识人总是“非白即黑”，这可以解释为不懂面板属性，即人物模型。在游戏中，打开角色面板可以看到清晰的角色定位，包括各种属性特技和人物介绍，如图 1-2 所示。



图 1-2 项羽的角色面板

虚拟源于现实，所以，现实中的人物定位更重要。

先看看每个人现实中的十大内在属性（表 1-2），满分 100 分，最低 0 分。区间如下：0 ~ 20 分，残缺；21 ~ 40 分，偏弱；41 ~ 60 分，普通；61 ~ 80 分，优秀；81 ~ 90 分，卓越；91 ~ 100 分，王者。

这十大内在属性是按工作能力划分的，据其打分可以知道自己强在哪里，弱在哪里。有的朋友会问，为什么自己每项分都挺高，却还是平凡的人？因为除了这十大内在属性外，还有影响人的六大外部属性，如图 1-3 所示。