

游戏， 让学习高效

[美] 卡尔 M. 卡普 卢卡斯·布莱尔 里奇·梅施 著
Karl M. Kapp Lucas Blair Rich Mesch

陈阵 译

The Gamification
of Learning and Instruction Fieldbook
Ideas into Practice



机械工业出版社
China Machine Press

游戏， 让学习高效

[美] 卡尔 M. 卡普 卢卡斯·布莱尔 里奇·梅施 著
Karl M. Kapp Lucas Blair Rich Mesch

陈阵 译

The Gamification
of Learning and Instruction Fieldbook
Ideas into Practice



机械工业出版社
China Machine Press

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏, 让学习高效 / (美) 卡尔 M. 卡普 (Karl M. Kapp), (美) 卢卡斯·布莱尔 (Lucas Blair), (美) 里奇·梅施 (Rich Mesch) 著; 陈阵译. —北京: 机械工业出版社, 2017.8

书名原文: The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice

ISBN 978-7-111-57657-0

I. 游… II. ①卡… ②卢… ③里… ④陈… III. 学习方法—研究 IV. G442

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 191127 号

本书版权登记号: 图字: 01-2015-1584

Karl M. Kapp, Lucas Blair, Rich Mesch. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice.

ISBN 9781118674437

Copyright © 2014 by John Wiley & Sons, Inc.

This translation published under license. Authorized translation from the English language edition, Published by John Wiley & Sons. Simplified Chinese translation copyright © 2017 by China Machine Press.

No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or any information storage and retrieval system, without permission, in writing, from the publisher. Copies of this book sold without a Wiley sticker on the cover are unauthorized and illegal.

All rights reserved.

本书中文简体字版由 John Wiley & Sons 公司授权机械工业出版社在全球独家出版发行。

未经出版者书面许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书中的任何部分。

本书封底贴有 John Wiley & Sons 公司防伪标签, 无标签者不得销售。

游戏, 让学习高效

出版发行: 机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码: 100037)

责任编辑: 单秋婷

责任校对: 殷虹

印刷: 三河市宏图印务有限公司

版次: 2017 年 9 月第 1 版第 1 次印刷

开本: 170mm×242mm 1/16

印张: 21.25

书号: ISBN 978-7-111-57657-0

定价: 59.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

客服热线: (010) 68995261 88361066

投稿热线: (010) 88379007

购书热线: (010) 68326294 88379649 68995259

读者信箱: hzjg@hzbook.com

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问: 北京大成律师事务所 韩光 / 邹晓东

移动互联时代，职场学习正酝酿巨变。轻量、有趣、个性化、游戏化，正是这场变革的关键词。交互式学习体验，既是基于移动学习的改善方向，也是游戏化学习模式的着力点。陈阵老师顺应趋势推动游戏化学习，一定会受到市场追捧！

——李发海，益策教育总裁

游戏化学习是企业学习与发展的大趋势之一，既是一门科学，也是实践的艺术。本书作者既是一名受人尊敬的学者，有深厚的理论基础，又有大量的实践经验，他的书富有洞察力和操作性，相信对于企业在移动互联时代玩转游戏化学习，具有重要的指导意义。

——邱昭良博士，知名组织学习专家，北京学而管理咨询有限公司总裁

随着培训行业的迅猛发展，游戏化、交互体验式学习已成为势不可挡的潮流。这是一本难得一见的好书，作者科学系统地揭示了游戏化、交互体验式学习的构成要素、设计与开发的操作流程以及实际应用的成功案例。本书一定是所有期望开发游戏化学习或提升学习交互体验感的专业人士的必读书。强力推荐！

——崔连斌博士，安迪曼咨询 CTO

当物质变得富饶，人类不再为生存发愁时，兴趣就成为支撑个人学习、生活、工作的原生动力。游戏化学习正好以切实可行的方法提供了一把打开人类兴趣暗码、激活个人学习潜能的钥匙。这是一本每一个人走向未来的必读书。

——苏跃飞，趣动课堂创始人

游戏不是洪水猛兽，它是媒介的延伸，一种全新互动的新媒介。就像其

他伟大的艺术形式，如绘画、小说、音乐、电影一样，它不仅让我们感受到这个世界的美，也正在改变我们的世界。在学习领域，我们完全可以通过在体验、机制、设计、数据四个方面创建快乐的学习环境，成就学习之美。

——周尚安，满满学院创始人

人们普遍不喜欢没有互动的学习，但互动是有学问的。此书通过对教学游戏、游戏化学习和模拟仿真的设计原理、方法及应用深入浅出的教授，让你明白什么才是真正有效的交互式学习体验(ILE)——游戏化学习绝不像字面理解的那么简单！学习项目设计者如果不懂、不会 ILE 设计，那真的就要 OUT 啦！

——李家强，合得国际专家合伙人

有幸阅读陈阵老师翻译的第二本游戏化学习专著，如果说《游戏，让学习成瘾》是一本给读者插上游戏化思维翅膀的好书，本书则是一本不可多得的的游戏化学习项目设计工具百科全书，思维促进变革，工具百科为专业保驾护航。

——唐迪，北京视点灵动教育科技有限公司 CEO

游戏化学习不仅需要深入的理论指导，更需要不断地探索与实践。本书提炼出的“交互式学习体验”，我觉得正是培训人员在学习项目设计、实施过程中需要思考的关键因素和应该掌握的关键技能。如何让学习上瘾，本书给出了很好的答案。

——付伟，中国银联支付学院院长

游戏化学习的形式多种多样，最终都是为学习内容而服务。如何将游戏融入学习设计中则是我们面临的挑战。本书汇集了多位行业专家的实操经验和不同的观点，让我们能够从多个视角来解析，碰撞出创意的火花。本书更针对设计、开发制作等环节提供了操作性强的方法及工具，在游戏化学习设计中伴我们一路前行。

——宋国光，深圳市新风向科技有限公司董事长

这是国际学习大家卡尔 M. 卡普教授在交互式学习领域的又一力作。如果说《游戏，让学习成瘾》是“游戏化学习”理念的启蒙和入门，那么作为姊妹篇的本书，便是使其“理想照进现实”的落地之作。本书基于深厚的研究基础和丰富的实践案例，是循序渐进的教学参考，也是操作性极强的实用工具。受益匪浅，诚意推荐！

——谢朝晖博士，上海天柏信息科技有限公司

敬爱的读者：

ATD 的使命就是为职场人才的培养助一臂之力。我们提供多样的工具和资源，协助您履行人才发展的角色，同时引导您高瞻远瞩，洞悉行业的要务。像卡尔 M. 卡普教授这样的书就是我所说的要务，因为它代表着人才发展领域的一种趋势，至少是一个独立的分支，同时它还为“知识落地”给出了实操方法。

我们承诺：服务于人才发展领域的全球大家庭，特别是中国的人才发展行业。我们付诸的行动包括把书籍和相关资源翻译成中文，这样更方便您参考和查阅。我们欣慰地看到这本《游戏，让学习高效》一书的中文版即将呈现到您的面前。

游戏激发专注，后者是一切有效学习的基础。随着视频游戏的普及和游戏化人机界面的流行，游戏化学习应该是所有人才发展专业人士的工具选项。在这一综合的知识体系里，学习领域的国际专家卡尔 M. 卡普揭示了游戏机制的学习价值，并阐明了如何打造有效的学习体验。《游戏，让学习高效》一书荟萃了最新的实践案例和研究成果，阐述了如何为高效学习设计和制作有意义的教学游戏及游戏化学习项目。

我希望本书对您有参考价值，对您的工作有所助益。您对 ATD，以及 ATD 出版物的一份信任让我心存感激。

此致

敬礼！

ATD 总裁、首席执行官

托尼·宾汉姆

2016 年 12 月

在培训界，模拟仿真可谓众目垂青，功成名就，相比之下，严肃游戏好像是个被边缘化的另类。模拟仿真明显的合理性、被感知的价值使得教学机构屡试不爽，令培训与众不同。那个被打上“嬉皮士”标签的同父异母的兄弟——严肃游戏可没那么幸运。过去，游戏足不出户，是茶余饭后、周末假日的娱乐加餐。如今，我要宣布，这个歧视游戏的时代马上就要过去了。游戏不再是办公室里的禁语，我们可以堂堂正正地喊出它的名字，“游戏”，同事们再也不会彻底否定它了。（我们可能被凝视的眼神严重地怀疑着，或被认为是不起眼的东西，但不会再被打入冷宫。）人们开始接受它了。我们正在接受它，无论快慢，时间将证明一切。

当人们问起我的职业时，如何作答往往令我很挣扎。尽管我设计过游戏，但我不想喧宾夺主，自命为游戏设计师。尽管我偶然间扮演教学设计者的角色，但我不这么看自己。我不会写代码，不会作画，不会制作动画。在游戏行业，我何以立足？更不用说成功了。

既然你这么问了，我的回应是：我做的和你做的可能没有太大的差别。我正在尝试让学习这件事变得更美好，当然是借助游戏了。此时，我所说的“美好”并不特指更快、更廉价、更有趣（是的，我意识到这个措辞本身缺乏趣味性）。我的意思是：通过游戏，让学习过程变得更美妙。你也许同意我的观点，认为在这方面投入精力是值得的。然而，真要走进去了，你会直面特殊的挑战，这些挑战是一个人穷其一生经验也未必能泰然处之的。

现在接触严肃游戏算是幸运的。15年前，当我进入严肃游戏行业时，在为学习设立一个游戏项目方面没有太多可借鉴和参考的东西。尽管娱乐行业

可以提供很多有用的信息，但两者对成功游戏的理解有天壤之别。如果他们的游戏很差，卖不动，他们很快就会倒闭。在学习项目里，我从未见过如此情况：同一个项目有许多版本同时开发，目的是看哪个版本更受青睐。我们的教学游戏往往是没有竞争的孤本。至此，我要说，本书是写给我们这群离群索居的另类教学游戏信奉者的，一群执着于让学习变得更美好的人。

我为自己职业生涯的最近6年感到自豪，我当上了国防采购大学的“游戏沙皇”。国防采购大学是美国国防部的企业大学，它先知先觉，认为未来组织一定会使用游戏和模拟仿真进行教学。在任期内，我为在线培训、课堂培训、继续教育开发出了40多款游戏，这里甚至包括休闲游戏。在这个过程中，我吃了很多苦头，有的教训还很深刻。一个颠扑不破的真理自始至终在提醒我们：如果我们的教学内容不设计得令人印象深刻，那么很简单，人们很快就会把学到的东西忘在脑后了。

卡尔·M·卡普和我很相像，因为我们对教学游戏的应用抱有同样的热情，我们还都喜欢收集案例。我们收集人们如何使用游戏的故事。在本书中，卡尔和他的合著者——里奇和卢卡斯，运用这些故事中的精品、实践经验中的精华，为你为之奋斗的教学游戏、游戏化学习项目、模拟仿真打造一个通向成功的平台。阅读本书的重点及多少取决于你的现实需要，以及你被书中阐述的视角所打动的程度。卡尔、卢卡斯、里奇的合力之作能让你更睿智，理解如何、何时以及为什么在学习中的应用游戏，接下来就要看你的实践意愿了。

对教学游戏、游戏化学习项目、模拟仿真兴致盎然者，此书必有助益。首先，他们给出了非常漂亮的定义，帮助你在选择时倾听心声，之后能有力地表达你的想法。其实，在教学游戏、模拟仿真、游戏化学习项目领域存在着诸多迷思错觉，如果你不能看澈初心，这些迷思会在项目初期让你误入歧途。其次，作者们设计出一套流程，即在企业中开发教学游戏、模拟仿真、游戏化学习项目的方法，这可谓功德无量。从他人经验中和专业审定的研究成果中汲取营养，帮助你在自己的项目中做决策。或许，你仅仅想在教学游戏和游戏开发方面补补课，然后找到合适的人帮你实现产品；或许，你想在自己的团队里尝试着做出点东西；或许，你需要为一台新设备制作一个模拟仿真类的培训材料。这本书会告诉你如何做到循序渐进，又万无一失。

在我当“游戏沙皇”的日子里，坚决反对把教学游戏用于泛泛的娱乐，变成趣味小品。如果我要为学生找乐子，我宁愿在每个教室里或在在线方式下安装皮纳塔玩具。而我需要学生做的是学习，如果在学习中他们找到了乐趣，那太好了。我们希望自己的游戏让人爱不释手，这种追求还在继续，但是“有趣”从来不是我们的设计过程优先考虑的。我们倾心表达的是知识的现实意义。学生务必清楚学习内容对学生的重要意义。我们必须激励他们去学习，因为内容如此重要，尽管当时他们可能并不完全理解。学生还务必知道何时、何地、如何运用这些信息，并举一反三，在更广泛的情景下使用这些信息。教学内容对学生一定要有意义，否则就勉为其难了，对吧？

我被问及最多的一个问题是：“你最喜欢的游戏是什么？”我喜欢被问这个问题，因为我的答案不固定。说实话，我喜欢玩的游戏和我擅长的游戏明显不一致。我对第一人称射击游戏一直偏爱有加，但我总是不得要领，表现欠佳，不过我就是喜欢。接下来，我中意的游戏与游戏介质高度相关。我不为任何游戏特别背书，或者说，我玩所有游戏。在与每个游戏的互动中，我都能汲取养分，并在设计我的教学游戏中另辟蹊径，再现游戏动力。同理，玩游戏对于任何致力于用游戏提升教学效果的人来说同样重要。有时，我会在游戏商店里驻足，阅读游戏包装上的操作指南，看看有什么不一样的游戏动力可以用在我的教学中。就像没有手机何谈发短信一样，不玩游戏的人不可能探讨游戏设计。

非常有趣，我从未在任何教学游戏中沉溺过，比如，为了通关挑灯夜战，或为迎接一个新版本的上线，在冰箱里塞满 Hot Pocket 即热即食的快餐和百事激浪瓶装饮料（为通宵达旦的鏖战做准备）。在教学游戏的互动经验中，以上情况从未发生过。事实上，制作一款品质卓越的游戏绝非易事，无论是严肃的还是娱乐的主题。严肃游戏并不被游戏主流所重视。相当一部分严肃游戏项目都惨淡收场，因为它们要么不能围绕学习主题展开，要么缺乏合适的人手推进和落实。

一位卓越的教学游戏设计师如何做到技高一筹呢？他们既洞悉人类学习的规律，又精通游戏的规则。席德·梅尔（Sid Meier）是游戏界的大咖，他曾告诉我，他的团队从没想把游戏《文明》开发成一个教学游戏，然而世界各地的课堂里正在使用这款游戏教学。游戏《模拟城市》的作者威尔·赖特

(Will Wright, 他是著名的电脑游戏设计师和电脑游戏公司 Maxis 的创办人) 模拟了人类的生活, 人们如获至宝, 百玩儿不厌。他秉承了什么思想呢? 他认为人们甚至可以把很平凡的工作变成游戏。他们两位在由国防采购大学资助的电子化学习大会上发表主旨演讲, 他们都理解并欣赏游戏在学习中正释放的巨大能量。最可能成功的游戏设计师很像我们, 但他们也是艺术家。他们用了不同以往的介质实现了自己的艺术。我认为有的设计师是天生的, 而不一定是后天打造的。不过这不重要, 重要的是有人能设计和制作令人叹为观止的游戏。我们只要知道在严肃游戏设计中什么是禁忌的就足够了。

当你读完了这本书, 我恳求你不要浅尝辄止。我们这个行业太小了, 能进行精彩对话的人太稀缺了! 继续阅读。自己查找研究报告, 开发游戏, 尝试所有可能的实践机会。

艾丽西亚·桑切斯

美国国防部下属国防采购大学, “游戏沙皇”

贝尔沃堡, 弗吉尼亚

重塑学习方式，回归教育本质

2004年，我到香港中文大学攻读博士学位，开始跟着导师李芳乐教授和李浩文教授开展游戏化学习（教育游戏）研究。其实，最初我对游戏化学习感触不深，对游戏化学习的前景也有点担忧。不过随着研究的深入，我逐渐认识到了游戏化学习的价值，并全身心地投入进去。2008年，我回到北京大学教育学院教育技术系工作，继续开展游戏化学习研究，迄今已经10余年，也经历了各种酸甜苦辣，不过非常高兴的是，我看到了游戏化学习（教育游戏）研究在中国逐渐蓬勃发展起来。2015年，在中国教育技术协会领导的支持下，我们也联合了一大批研究者、实践者和一线教师，发起成立了中国教育技术协会教育游戏专业委员会，并于2016年11月16日至18日在北京召开了第一届年会，400余人参加了会议，受到了各界好评。尤其值得称道的是，在本次年会中，我们开展了游戏化教学案例征集，虽然几乎没有宣传，但是仍然有数千名教师提交了案例，让我们组织者大吃一惊，没想到游戏化学习在教师中如此受欢迎。其实，我们2016年在中国大学MOOC上开设了《游戏化教学法》MOOC，第一期有8000余人参加，第二期也有7000余人参加，由此可见，游戏化学习（教育游戏）确实已经得到了各界的认可。

其实，游戏化学习的研究历史由来已久，孔子就非常强调游戏在教育中的重要性，他认为“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”，学习的最高境界应该是达到“乐”的境界。“古希腊三杰”（苏格拉底、柏拉图、亚里士多德）也认为教育应该是一种既强调儿童游戏和活动，又注重教师指导和监督的形

式，从而让儿童的身心在教育中得到自然和谐的发展。维果斯基、杜威、布鲁纳等知名学者也曾经从哲学、心理学、社会学、文化学、教育学等不同的角度对游戏的教育价值进行了分析。概括而言，在儿童发展过程中，游戏扮演着重要的角色，对促进儿童的身心发展、认知发展、社会发展和情感情绪的发展起着重要的作用，甚至可以说，“游戏即生活，游戏即教育”。

20 世纪 50 年代以来，电子游戏逐渐风靡全球，自然吸引了心理学、教育学、社会学、医学等学科的研究者从不同的角度对游戏及其教育价值进行深入的研究，也有许多比较成功的案例，比如哈佛大学的 Dede 教授等人开展了 MUVEES（多用户虚拟学习环境）研究项目。原印第安纳大学的 Barab 教授（目前任教于亚利桑那州立大学）等人设计开发了 Quest Atlantis（探索亚特兰蒂斯），这也是一个游戏化虚拟学习环境。我的导师李芳乐教授和李浩文教授开展了虚拟互动学生为本学习环境（Virtual Interactive Student-Oriented Learning Environment, VISOLE）研究项目。近年来，在职业教育等不同的领域也都有一些比较优秀的研究项目，相信未来游戏化学习和移动学习、STEM 学习、VR/AR 等新技术相结合，必然有更加广阔的发展空间。

以上说游戏化学习主要是在教育领域的，但是近年来，游戏化（gamification）的概念实际上是被商业领域的人炒热的。所谓游戏化，指的是将游戏或游戏元素、游戏设计和游戏理念应用到一些非游戏情境中。比如在市场营销中应用游戏或游戏理念，最典型的如钢琴楼梯。有一个地铁站，将楼梯设计成钢琴琴键的形状，走在上面会弹出钢琴的声音，结果吸引了很多人都来走走。再如微信红包，大家仔细想一想，我们抢的不是红包，而是游戏，多人抢随机金额的红包，这两个简单的游戏化设计就使微信红包变成了游戏。因为变成了游戏，据说刚推出时一个春节就绑定了两亿张银行卡。当然，对于我们来说，最关心的还是如何在教育培训领域的应用。事实上，现在主要的互联网教育产品都非常重视这一点，点数、徽章和排行榜等游戏化元素已经被广泛地应用在了教育产品设计中。

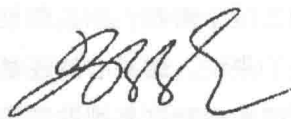
谈到游戏化，就谈到了本书的作者卡尔，一般来说，目前研究游戏化的人，比如凯文·韦巴赫等，关注的重点在企业管理、市场营销等领域，但是卡尔有所不同，虽然他也很关注企业，但是更多的是企业中的游戏化学习。而且，他本人对游戏、游戏化、游戏化学习都非常精通，所以能够从微观到

宏观，从游戏化的理论、设计、开发到应用，讲得比较具体，更具可操作性。比如他之前在中国推出的《游戏，让学习成瘾》中就对游戏的构成元素、理论基础、研究项目等进行了详尽的分析，对于游戏化学习研究者具有比较重要的参考价值。现在推出的《游戏，让学习高效》则更加具体，不仅对交互设计、分镜脚本制作等细节进行了详细的讲解，还介绍了不同领域中的若干个比较典型的游戏化学习（培训）应用案例。对于准备开展游戏化学习的研究者、实践者和一线人员，本书确实是一本值得仔细阅读的参考书。

另外，我也希望借此机会感谢本书的译者陈阵，我大约两年前认识陈阵，当时他正在翻译《游戏，让学习成瘾》。陈阵对游戏化学习非常感兴趣，我非常开心，作为高校的游戏化学习（教育游戏）研究者，我当然希望有更多的人愿意投身这个领域。不过，陈阵跟我说他在翻译书，我觉得有点儿奇怪，因为翻译书一般是学校的老师和学生做的事情，企业人员一般没有时间和兴趣去做，没想到陈阵牺牲了大量的休息时间来翻译书，这让我很感动。后来出版以后，他也送了我一本《游戏，让学习成瘾》，我仔细阅读了，确实很有参考价值。这次，他历经两年，又成功翻译《游戏，让学习高效》，我也有机会率先读了一下草稿，感觉确实不错，内容很好，翻译得也很好。谢谢陈阵。

最后衷心祝愿有更多的人愿意投身游戏化学习（教育游戏）的设计、开发和研究工作，推出更多更好的游戏化学习产品，重塑学习方式，回归教育本质，让每个儿童、青少年乃至成人都高高兴兴地沐浴在学习的快乐之中，尽情享受终身学习的幸福生活。

谢谢大家！



（尚俊杰）博士，博士生导师

北京大学教育学院副院长，教育技术系系主任

中国教育技术协会教育游戏专业委员会理事长

中国人工智能学会计算机辅助教育学会副理事长

2017年6月26日于燕园

卡尔 M. 卡普曾荣获教育学博士学位，是一位学者和作家，还是融合学习、技术和商业运作为一体的专家。他是布隆伯格大学教育技术专业的教授，学校坐落在美国宾夕法尼亚州布隆伯格市。卡尔是布隆伯格大学交互技术学院的助理院长。他为研究生授课，如“教学游戏的设计”，该课讲授如何利用技术和交互设计促进学习。他的一个叫“技术教育中的建模与仿真”的项目受美国自然科学基金资助，卡尔被授予联合首席研究员。该项目的目的是开发一款 3D 互动视频游戏来教中学生学习数学、科学、工程方面的知识。卡尔的团队负责把游戏与教学法结合起来。另一个项目叫“虚拟在线抗拉强度测试模拟仿真”。卡尔的团队主持仿真的设计和开发工作。

卡尔也为众多组织提供咨询。比如在培生集团 (Pearson)，卡尔为一个叫佐尔斯学院的项目提供支持，指导他们在一个备考环节加入游戏元素，而考试本身是高风险的。从那以后，这个培训产品在吸引学员投入，激发学习热情方面异常成功，协助学员备考高风险测试。提供过咨询服务的其他组织有百得、基因泰克、欧莱雅、家乐氏和主要的制药公司。卡尔是美国国家安全局顾问委员会 (NSAAB) 下辖的新兴技术专委会的成员，也是国家自然科学基金诸多访查委员会的成员，还是许多创业公司董事会的成员。

卡尔是五本书的作者，其中包括《在 3D 中学习》(Learning in 3D) 和《学习中的小机件、游戏和小发明》(Gadgets, Games, and Gizmos for Learning)。最近写的一本书是《游戏，让学习成瘾》(The Gamification of Learning and Instruction)。在这本书里，卡尔对有效的游戏化学习背后的研究和理论体系进行了梳理。他查阅了所有的相关研究报告，从灵活的奖励方案到虚拟化身

的使用，再到亲社会行为的游戏化。卡尔的第六本书，《游戏，让学习成瘾》的姊妹篇，即《游戏，让学习高效》，也可以看作游戏化学习的实践手册。

卡尔还接受过很多组织的采访，并在刊物上发表多篇文章，这些组织有：美国的《培训杂志》(*Training*)、美国人才发展协会的《培训与发展》(*T&D*) 期刊、《软件策略》(*Software Strategies*)、《知识管理》(*Knowledge Management*)、《远程教育》(*Distance Learning*)、《制药之声》(*PharmaVoice*)、《培训季刊》(*Training Quarterly*)、《福布斯在线》(*Forbes Online*)、Mashable^①，还有大众电视和广播频道，传播的内容涉及卡尔在教学、技术、游戏化方面的设计。2013年3月，卡尔出现在《培训杂志》的“深谋远虑”专题中。在珍妮·普马克的《游戏开发精要》系列丛书中，卡尔被多次引用。卡尔利用人气超高的“卡普评论”网站作为博客。他是高频曝光的主旨演讲者、工作坊的主持者，是许多国内、国际会议的主持人和组委会成员，也主持过私人企业的活动、大学的活动。

卡尔坚持用游戏设计中的交互技术为企业寻求战略性的、全面的组织学习方案，并矢志不渝。他笃信有效的教育和培训是提高生产力和效益的关键所在。你可以通过 www.karlkapp.com 联系到卡尔。

卢卡斯·布莱尔博士是小鸟游戏公司的创始人。小鸟游戏公司是一家严肃游戏开发企业，专注于教育和医疗领域。他还在布隆伯格大学讲授教学游戏的开发课程，并在哈里斯堡科技大学开发严肃游戏和模拟仿真。他的博士论文是研究如何利用视频游戏中的成就机制改善学员的成绩、自我效能感和动机，并于2011年获得了中佛罗里达大学建模与仿真领域的博士学位。这一研究使得卢卡斯成为教育革新浪潮中电子徽章领域的活跃分子，在“终生学习徽章”竞赛中，卢卡斯用他的“徽章铸造”这一徽章生成平台打入决赛。在中佛罗里达大学时，他是复古实验室的游戏设计师，该实验室是一个研究和开发严肃游戏的团队。复古实验室在卢卡斯时代为十几个客户制作了课件和严肃游戏，并屡获殊荣。其间还公开发表了研究论文。在那个时期，复古实验室获得的奖项包括：游戏《魔鬼代言人》获得2011年国际严肃游戏大奖赛

① 一个互联网新闻博客。——译者注

铜奖，游戏《魔鬼代言人》进入 2011 年度严肃游戏展示和挑战赛的决赛，游戏《花园防御》获得了 2011 年度严肃游戏展示和挑战赛的金奖，游戏《CPI 培训师》进入 2010 年度严肃游戏展示和挑战赛的决赛。在成为严肃游戏设计师之前，卢卡斯是国防培训与仿真系统的教学设计师。在 2006 年，卢卡斯完成了布隆伯格大学教学技术方面的硕士学位的学习。

里奇·梅施是绩效开发集团客户关系部门的高级总监，集团位于宾夕法尼亚州的莫尔文镇。他在体验式、情景化教学领域驰骋了近 25 个年头。他曾为十几家全球顶尖的机构服务，通过行为转变和绩效提升实现组织的商业目标。

他在 1985 年就进入了学习和绩效领域，暂时告别了他的最爱——剧本创作。然而，他发现自己讲故事的能力可以很好地运用于学习项目中。他帮助开发了案例教学的框架和技术。他的工作首先应用于领导力的教学中，在该领域叙事的教学手段好评如潮。鉴于领导力的教学内容逻辑简单，但行动困难，里奇发现模拟仿真在培养高水平领导人才方面特别有用。

在模拟仿真之外，里奇对新兴的学习技术也心驰神往，在移动学习和沉浸式学习环境方面潜心钻研。

里奇的学习产品获得了许多行业荣誉，包括布兰登霍尔卓越奖、模拟仿真领域的新媒体视觉奖、纽约国际广告节的银奖、人力资源高管（HR Executive Online）的年度十强。

里奇在行业会议和大型活动中频繁曝光，活动源自但不限于美国人才发展协会（ATD）、人力资源管理协会（SHRM）、数字学习协会（eLearning Guild）、学习 3.0 组织（Learning 3.0）、应用学习技术协会（Society for Applied Learning Technology）、Linkage 领导力大会^①。

他在主要期刊上发表过多篇文章，这些期刊包括《培训焦点》（*Training*）、《培训技术简讯》（*Focus, and Technology for Learning*）。在他的专栏“津津乐道”（*Spinning Yarns*）中有一篇文章《使用故事来强化仿真和培训的七个招数》（*Seven Tips for Using Stories to Enhance Simulations and Learning*），系统地探

① Linkage 是一个专门从事领导力开发的公司和品牌。——译者注

寻了使用叙事技术赢得学员注意力的最佳途径。他还是最新的《移动学习的革命：移动设备的使用如何默默地改变我们的学习方式》(*The Mobile Learning Revolution: How the Use of Mobile Devices is Slowly Changing the Way We Learn*)一书的作者。

里奇在剧本创作中的热情延伸到了他的学习设计中。他的剧本《暂定》(*Temporary Arrangements*)和《臆造》(*Figment*)都被专业团队制作。在匹兹堡新作品节上，他被认定为出色的剧作家，而其作品《暂定》获得了杰出剧作奖。里奇还是个活跃的音乐家和乐器收藏家。他在乐队“布鲁斯社区”中担任吉他手。

里奇在培训行业的一个叫“绩效很重要”的博客(<http://blog.performdev.com>)中做编辑，并频繁参与互动。这个博客探讨体验式学习、绩效支持，以及新兴的学习技术。