

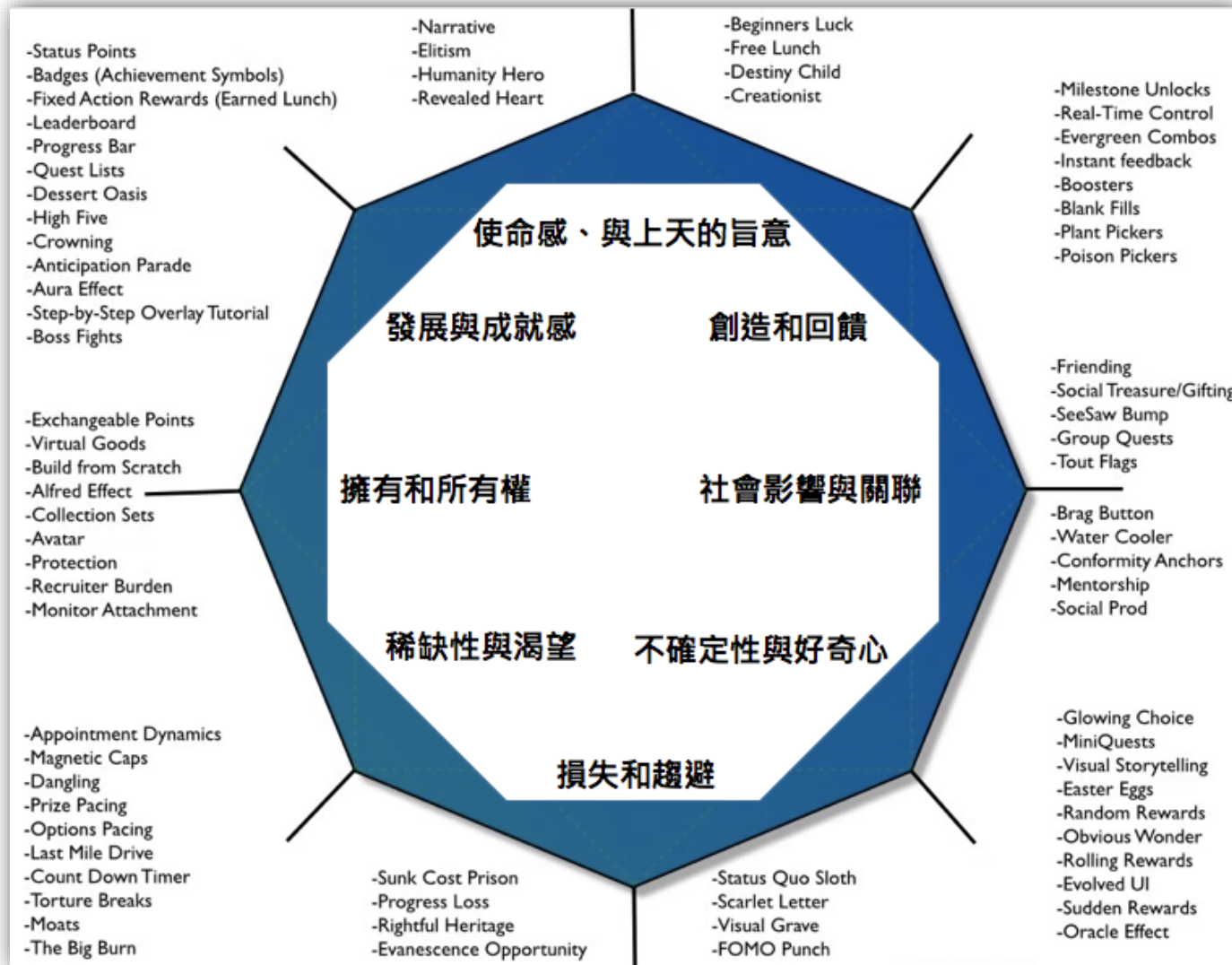
遊戲化實戰全書(簡介)

分享者:高明智
分享者:熊雪妙

遊戲化理論

By 周郁凱 Yu-Kai Chou

遊戲化八角框架架構



什麼是遊戲化（ gamification ）？

遊戲化就是把遊戲中有趣、令人愛不釋手的元素拆解出來，應用在真實世界，以提高行為動機。

哪些事物可以遊戲化？

想得到的任何事，都可以遊戲化。除了娛樂（電玩、桌遊、競技），舉凡人的生活（慢跑、減重、多喝水等習慣）、企業管理（提升顧客忠誠度、員工訓練、招募人才）、商業行為（吸引客戶、提升忠誠度）、教育（提升學習動機、增進效果）、領導..... 都有效。

當人生=遊戲場
學習=遊戲

每一件事都要做到最好

想要=必須要時



1. 事先說

2. 事後給

3.





從被動到**主動**



內在動機

關鍵點





PBL



Point 分數

Badges 徽章

Leaderboard 排行榜

八角理論



Full-Day Octalysis Workshop with...

Yu-Kai Chou

A cartoon illustration on a yellow background. A black silhouette of a character with a wide, toothy grin stands on a tall ladder. The character's right arm is extended upwards, reaching towards a white five-pointed star. The star has the text 'Top 1' written in red next to it. There are three other shorter ladders in the background, one to the left and two to the right of the main ladder.

Top 1

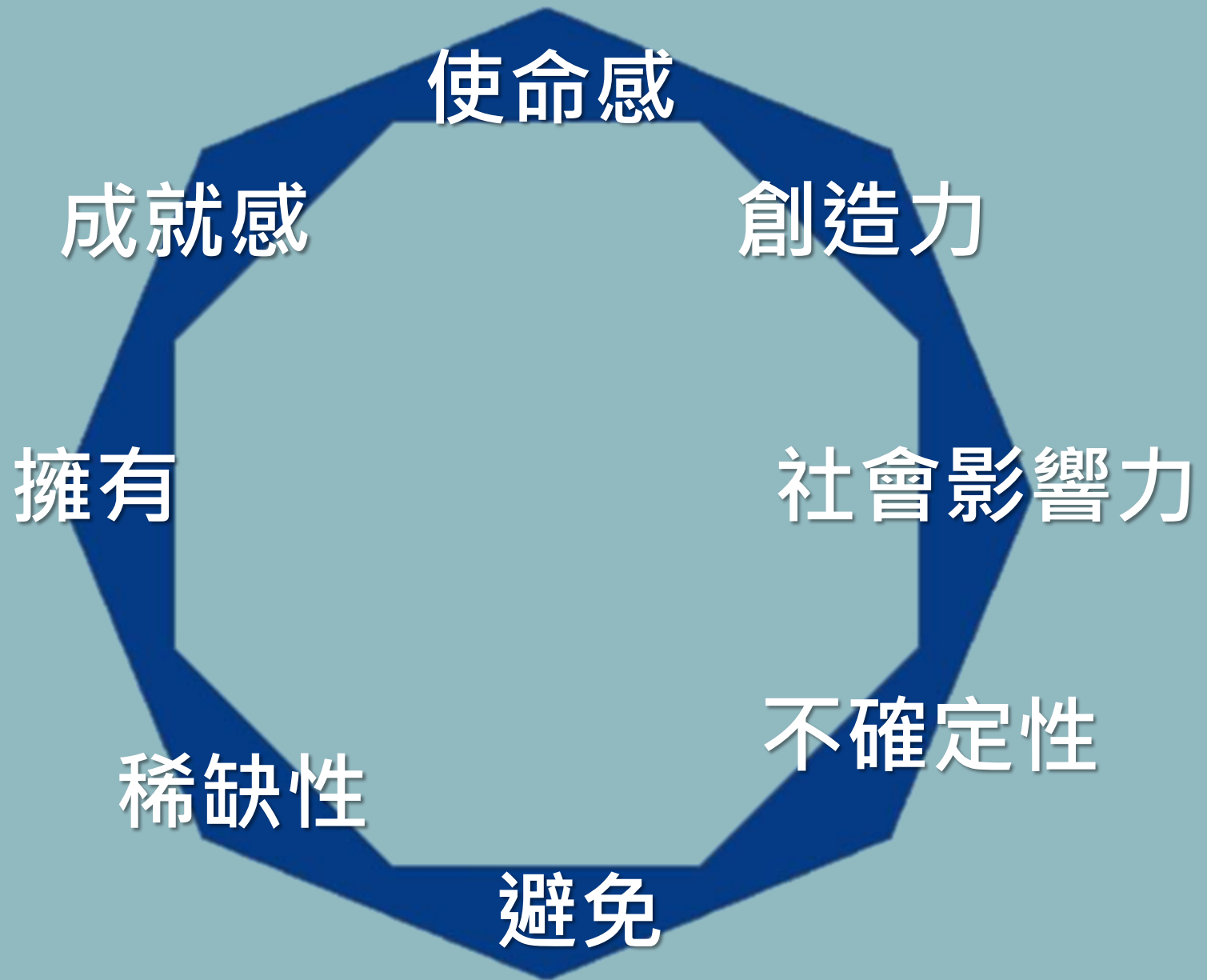
1. 翻譯成14種語言

2. Google、史丹佛大學和丹麥創新中心

Motivation

八個核心驅動力





核心動力 1

使命感與召喚

王政忠老師

台灣推動偏鄉教育的夢想家，
為了偏鄉的教育。



王政忠
SUPER、POWER教師
全國首獎雙料得主

王政忠
Alex Wang





留在**偏**鄉

我想離開

CHANCE

A stylized illustration of a hand with a white cuff and a black sleeve, pointing its index finger at the red letter 'C' in the word 'CHANCE'. The word 'CHANCE' is written in a bold, sans-serif font, with the 'C' being red and the other letters being black. Above the 'C' are three short, white, radiating lines, suggesting a bright idea or a spark of inspiration.

只要改變開始發生
改變就會不斷發生

翻轉教育



讓事物回到**本身**應有的樣子



核心動力 2

進度與成就感

因為大家被商人行銷的手段教育的很好，
也習慣了這樣的方式，就看你有沒有想要
參與這樣的集點。



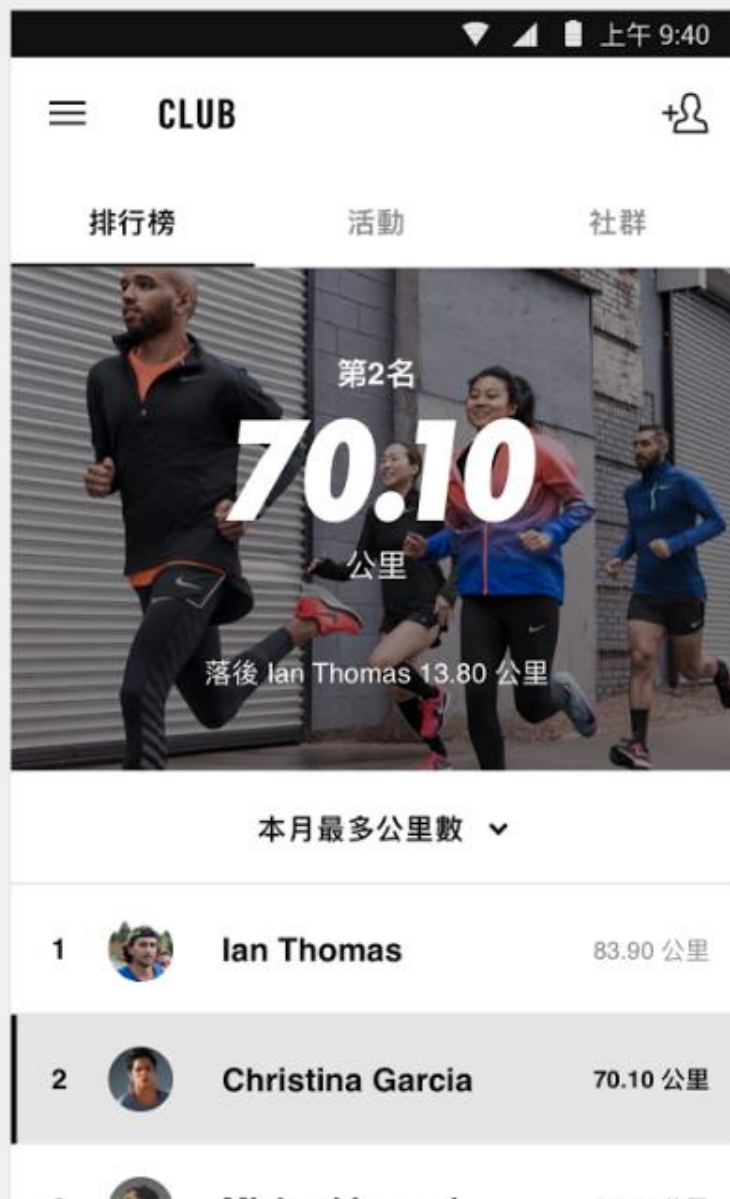
深入探索每
次跑步記錄的詳細資料。



突破個人目標，解鎖成就。



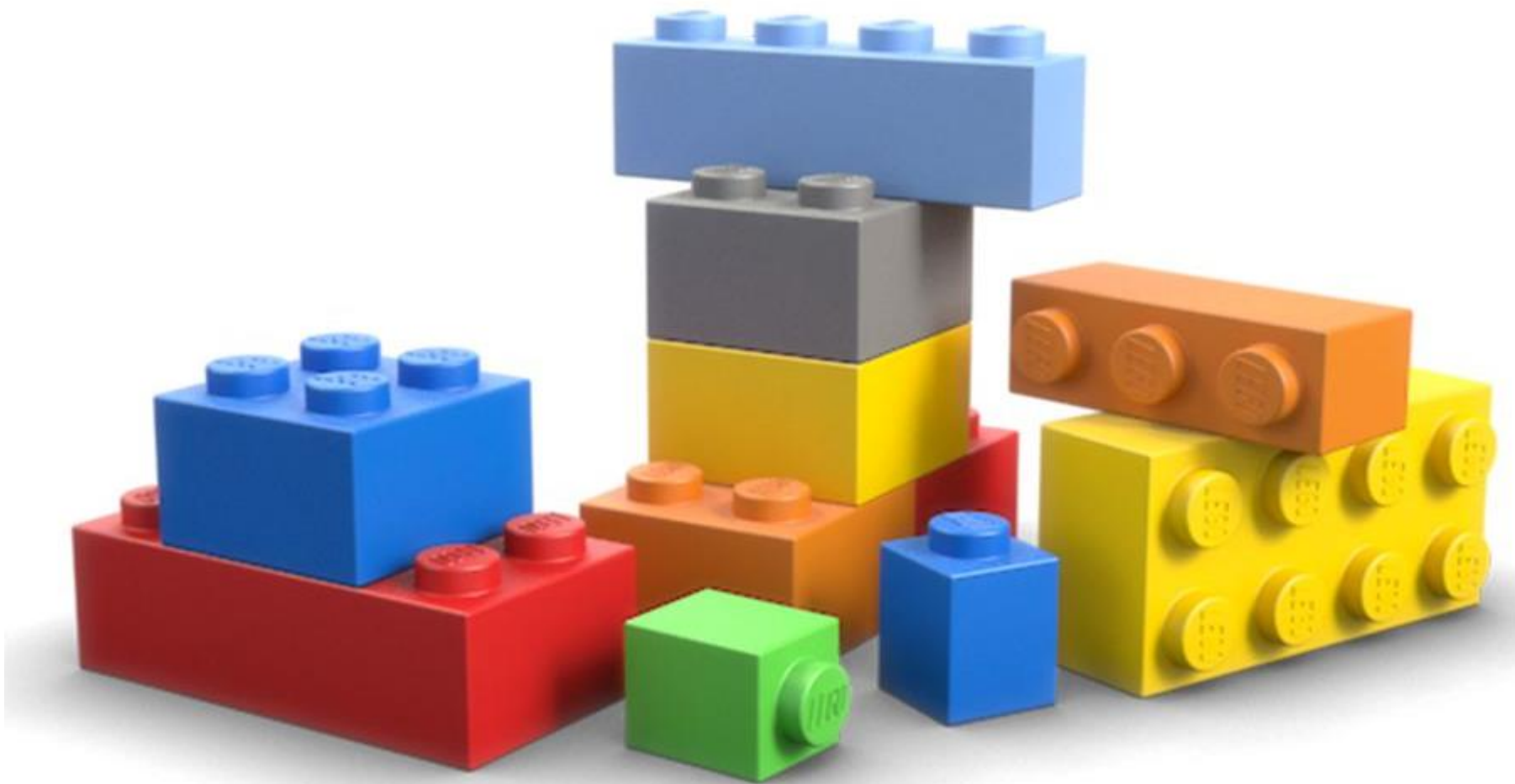
與朋友較勁，
看看誰當月表現最佳。



核心動力 3

創造力與反饋

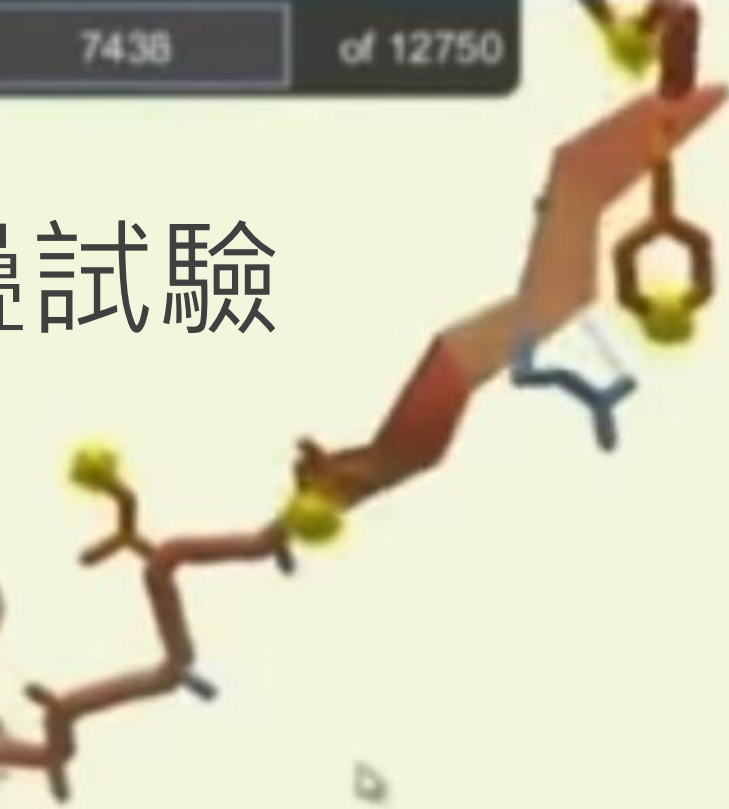
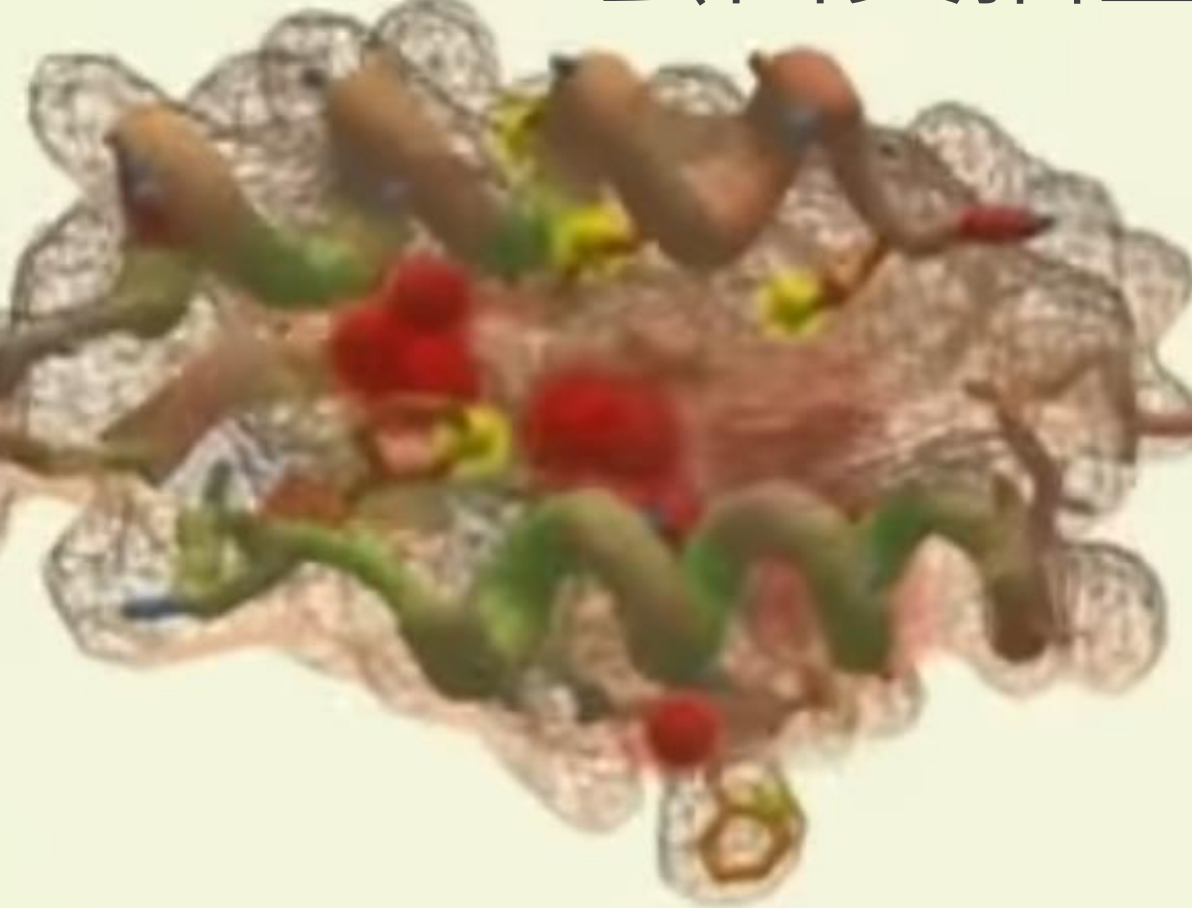
小時候在玩超級瑪莉的時候，可以得到一個無敵星星，就可以全力衝刺把所有敵人都殺光。







Foldit 蛋白質摺疊試驗



愛滋病毒的蛋白質結構



15年未解

10天



BONJOUR



核心動力 4

所有權與占有欲

麥當勞就一直舉辦集點送Hello Kitty的活動，集滿點數就會有Hello Kitty。



這是我的



擁有時

在心中的價值立刻提升





如何黏住群眾

不停地**監看**進度





學習??



$$\sqrt{x}$$



$$f(x)$$





學習數學



DRAGON



BOX

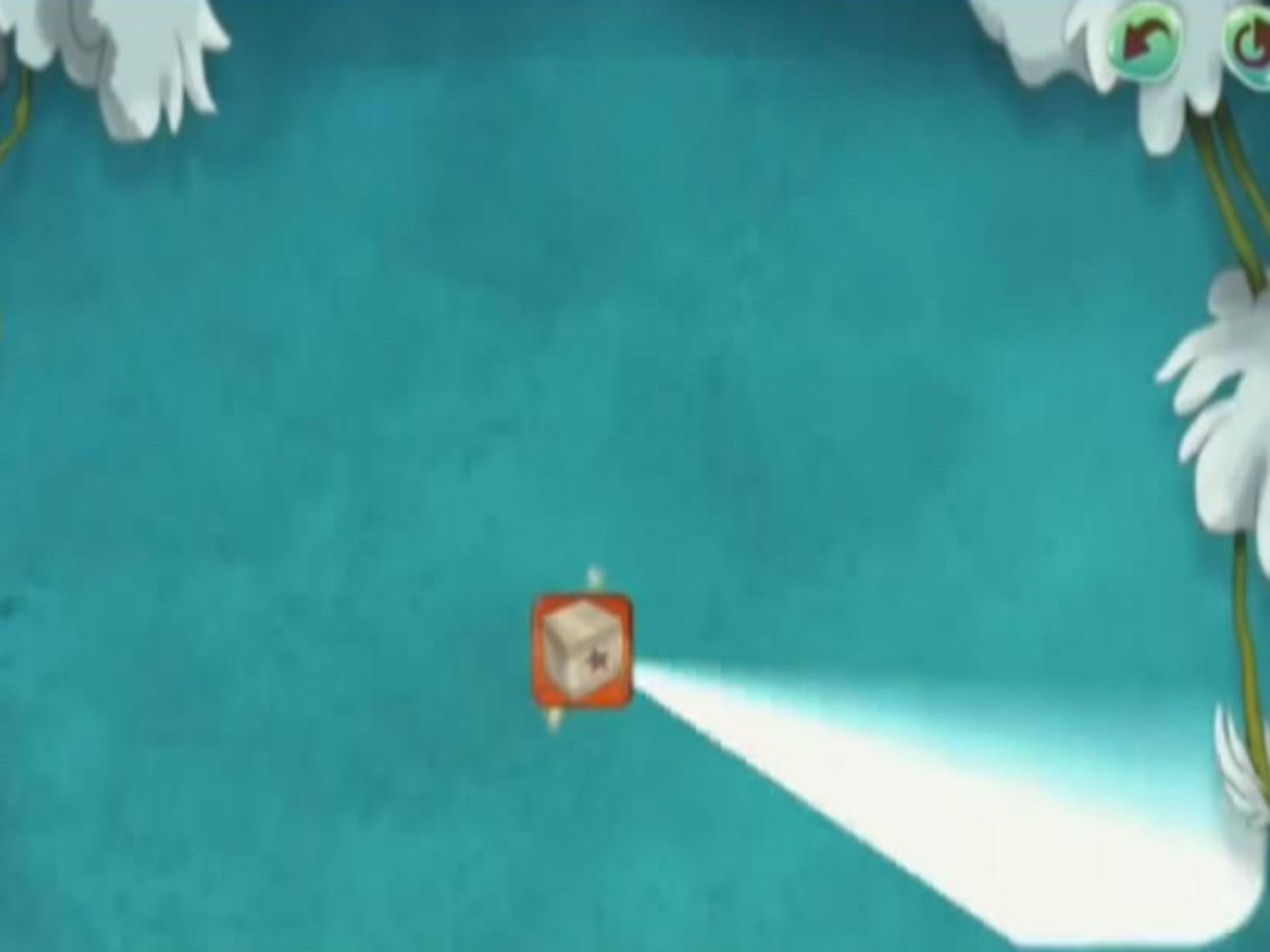
PLAY





Get me
alone!











0/10



AFTER
25 MINUTES

核心動力 5

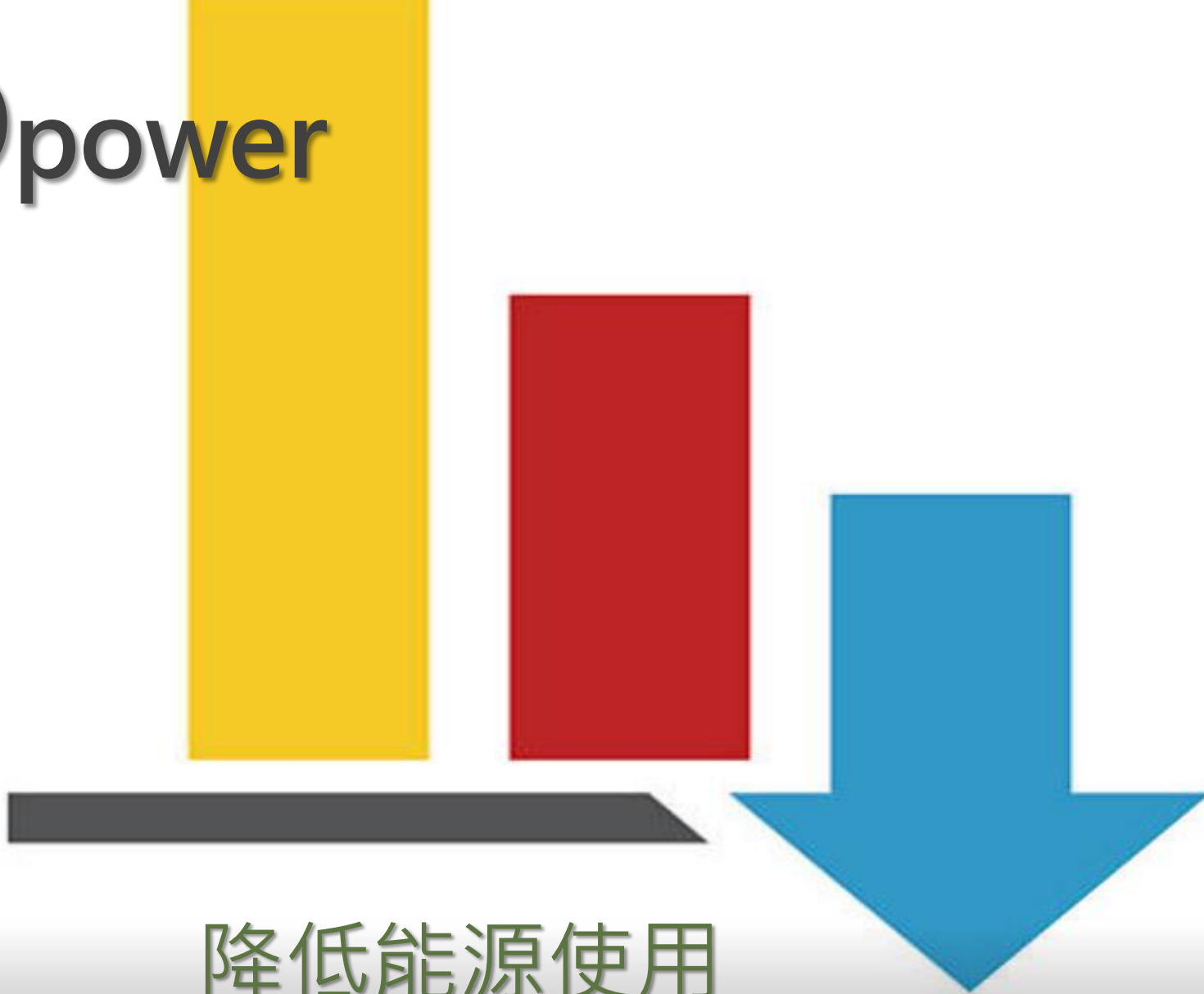
社交影響力與同理心

隔壁鄰居李媽媽小孩有人補習，也會影響到自己的媽媽決定要不要送小孩去補習班。



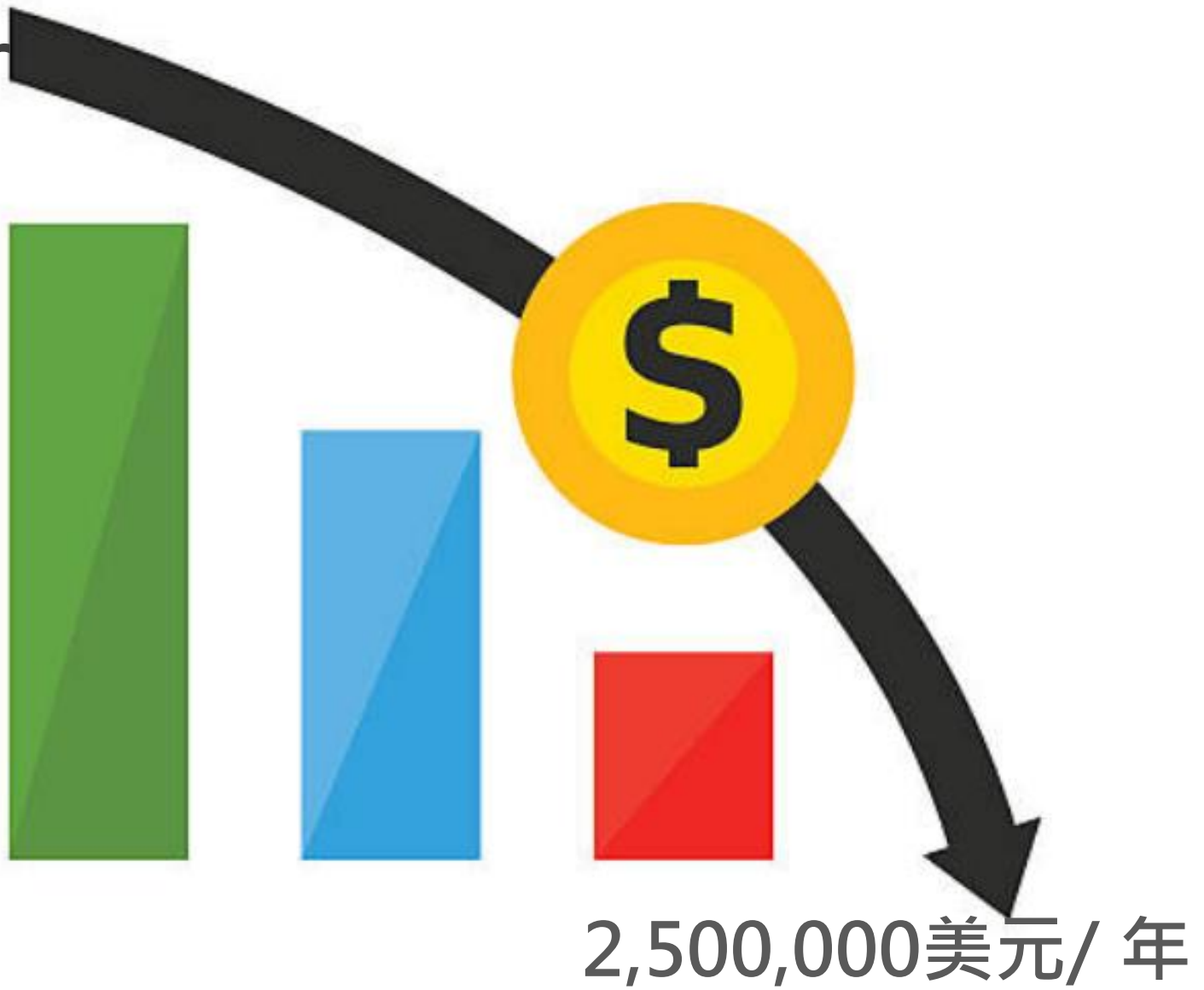
行為受別人的想法影響

Opower





Opower



核心動力 6

稀有性與渴望

Facebook一開始只有哈佛大學的學生可以加入，造成開放後許多人迫不及待加入。

大腦會直覺地追求**稀有**的物品





採不到.....





旅遊 限時搶購

不可思議夢幻組合



修鞋
修理皮鞋・男女皮鞋
鞋線加高改低・防雨保護品
手機:0953-221661 0958-222061

本國監製系統24小時
專修各類錄影磁帶

不老麻糬

00~19:00
週六、日、公休

0956221661
修鞋
修鞋

跟著美食去旅遊
<http://mypaper.pchome.com.tw/cevilla>

18

阜杭豆漿



熱豆漿 20元	厚燒餅 28元	薄燒餅 22元	蔥油餅 22元
冰豆漿 22元	厚鹹肉 38元	薄鹹肉 32元	蔥花鹹餅 22元
熱米漿 20元	厚煎油條 50元	薄煎油條 44元	蔥油餅 22元
冰米漿 22元	厚煎鹹肉油條 60元	薄煎鹹肉油條 54元	蔥餅 28元
鹹豆漿(每杯) 30元	煎餅 40元 35元	油條 22元	蔥油餅/蔥花餅 12元

本月 日公休

核心動力 7

未知性與好奇心

扭蛋就是一種不確定性與好奇心的展示，
因為每次投錢之後，掉出來的扭蛋不一定是原先預期的。

HASTIGHETS
LOTTERIET

DU KOR

19

✓
KM/H



超速
開罰單



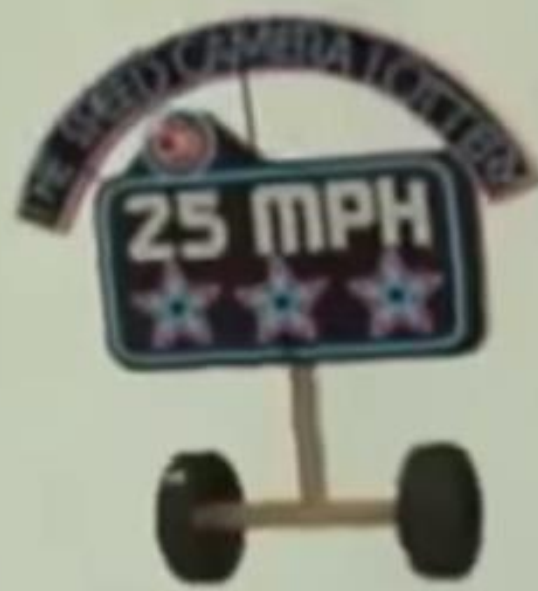
不超速
就可以參加抽獎



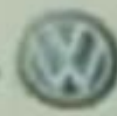


From approximately 1960 to 1965, the Volkswagen Beetle was the most popular car in the world. It was a car that was loved by millions of people around the world. It was a car that was simple, reliable, and affordable. It was a car that was perfect for the times.

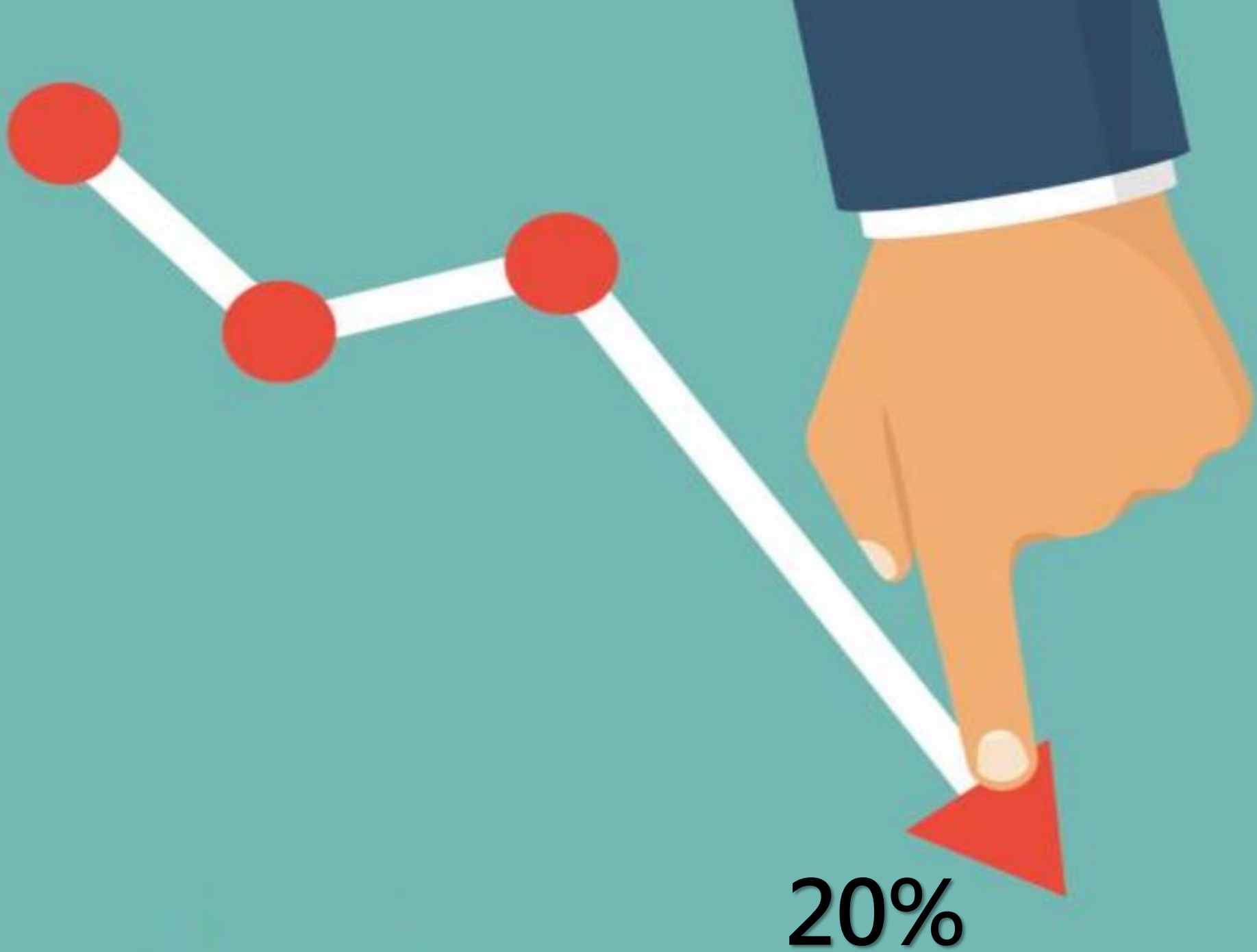
CONGRATULATIONS!



An initiative of Volkswagen



恭喜
得獎了.....









核心動力 8

避免損失與逃避

喝水App如果不喝水的話，App裡面的植物就會枯萎，引導人們養成正確的習慣。



Zombies run

動力???



使命感

創造力

社會影響力

好奇心

避免

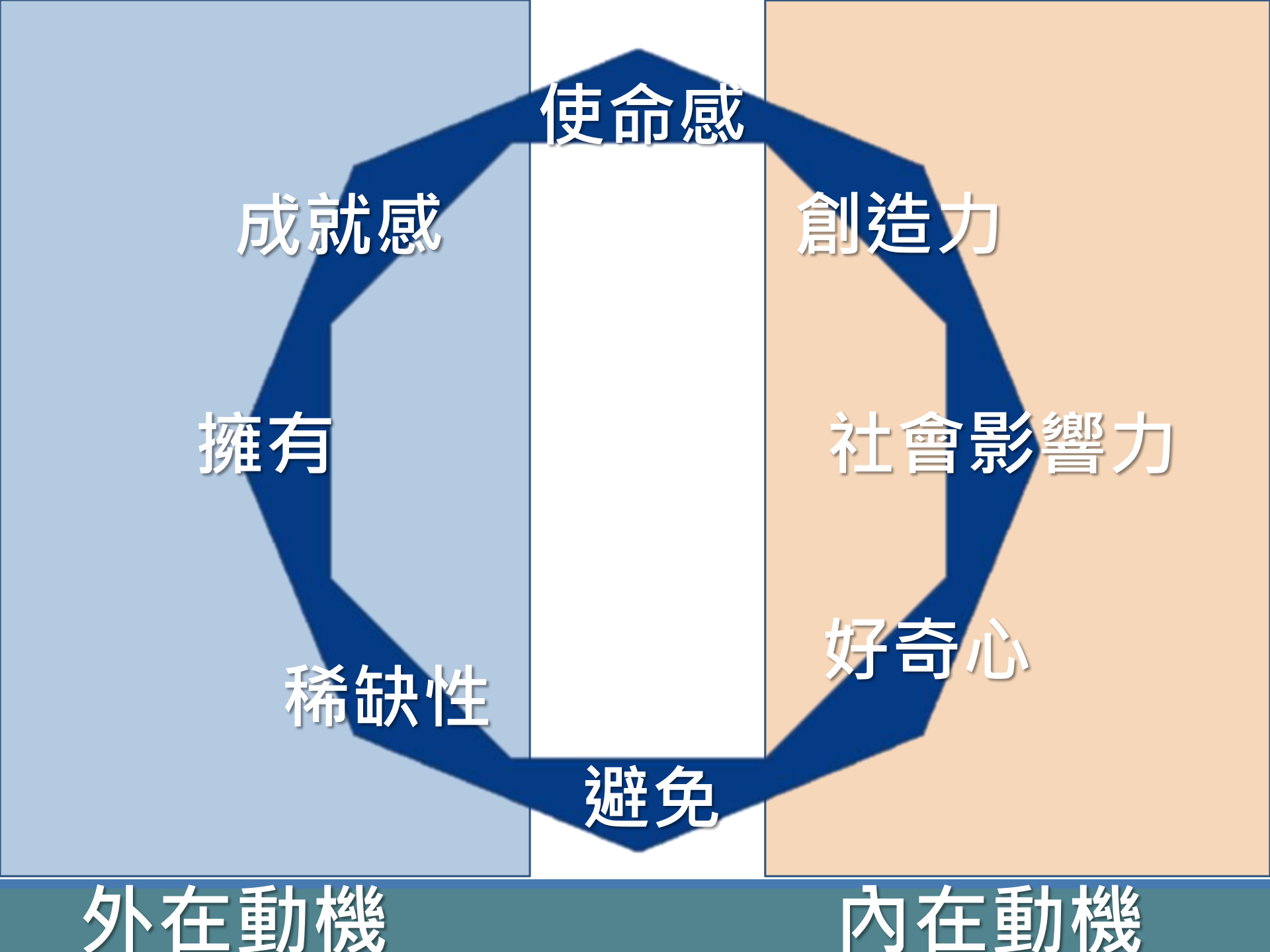
稀缺性

擁有

成就感

外在動機

內在動機



積極

使命感

成就感

創造力

擁有

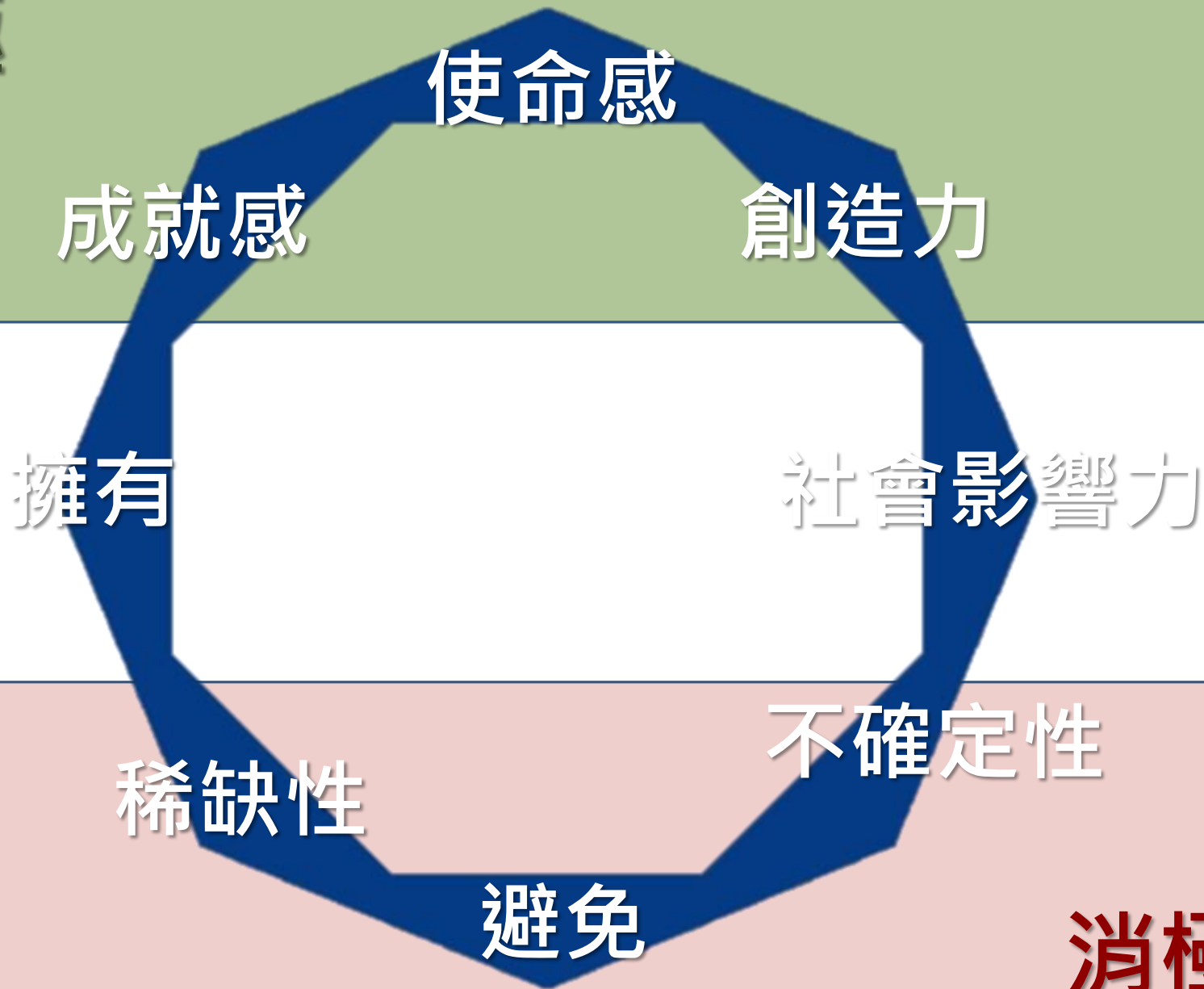
社會影響力

稀缺性

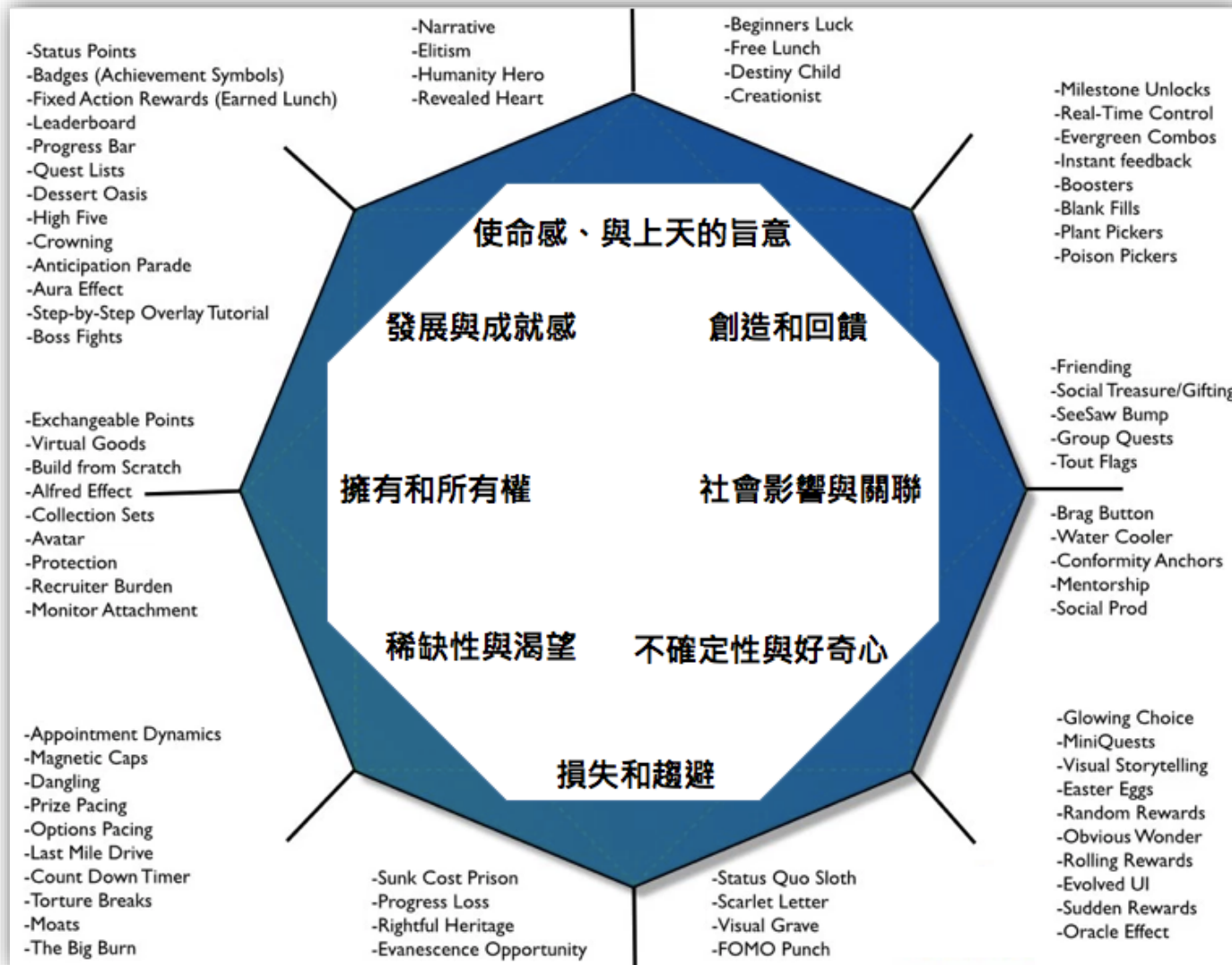
不確定性

避免

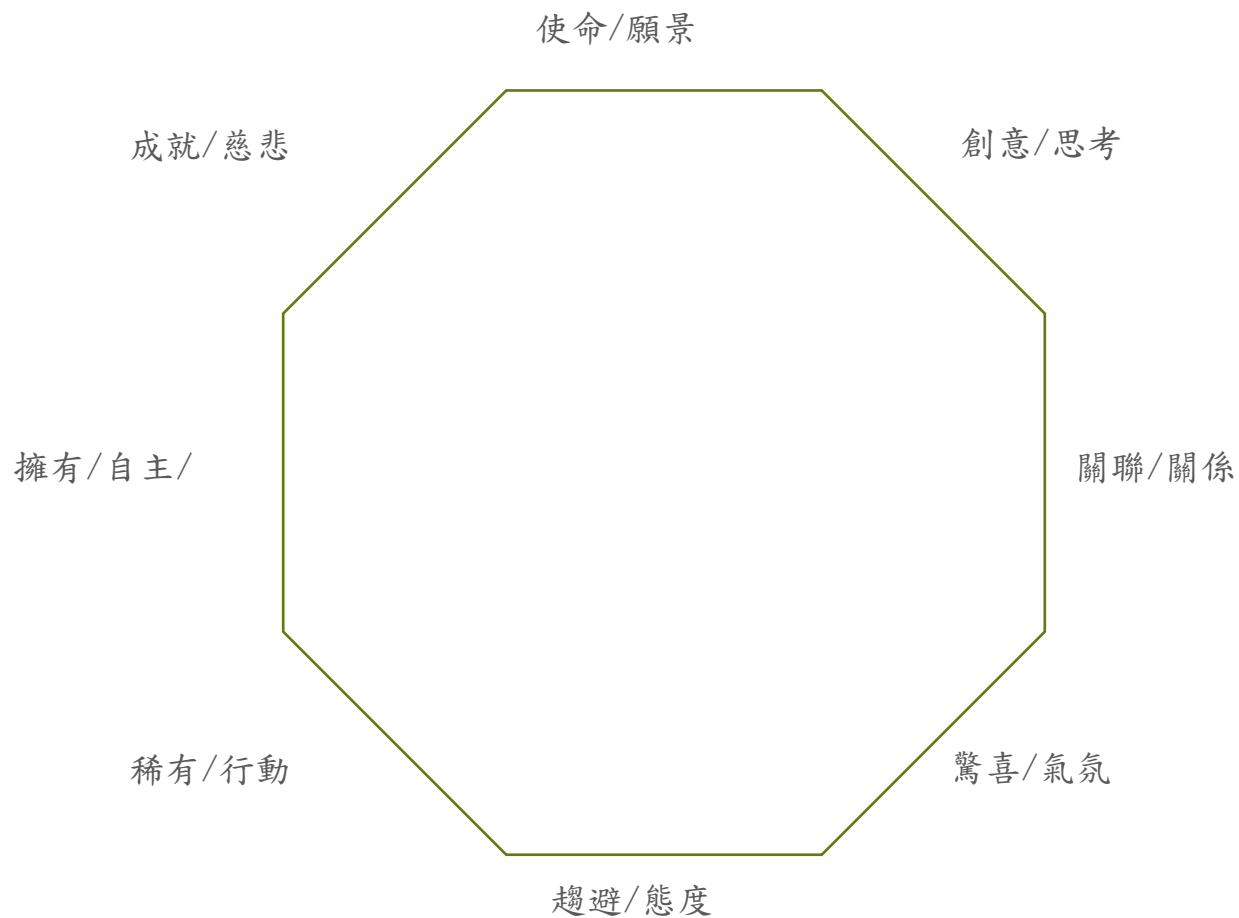
消極



遊戲化八角框架架構

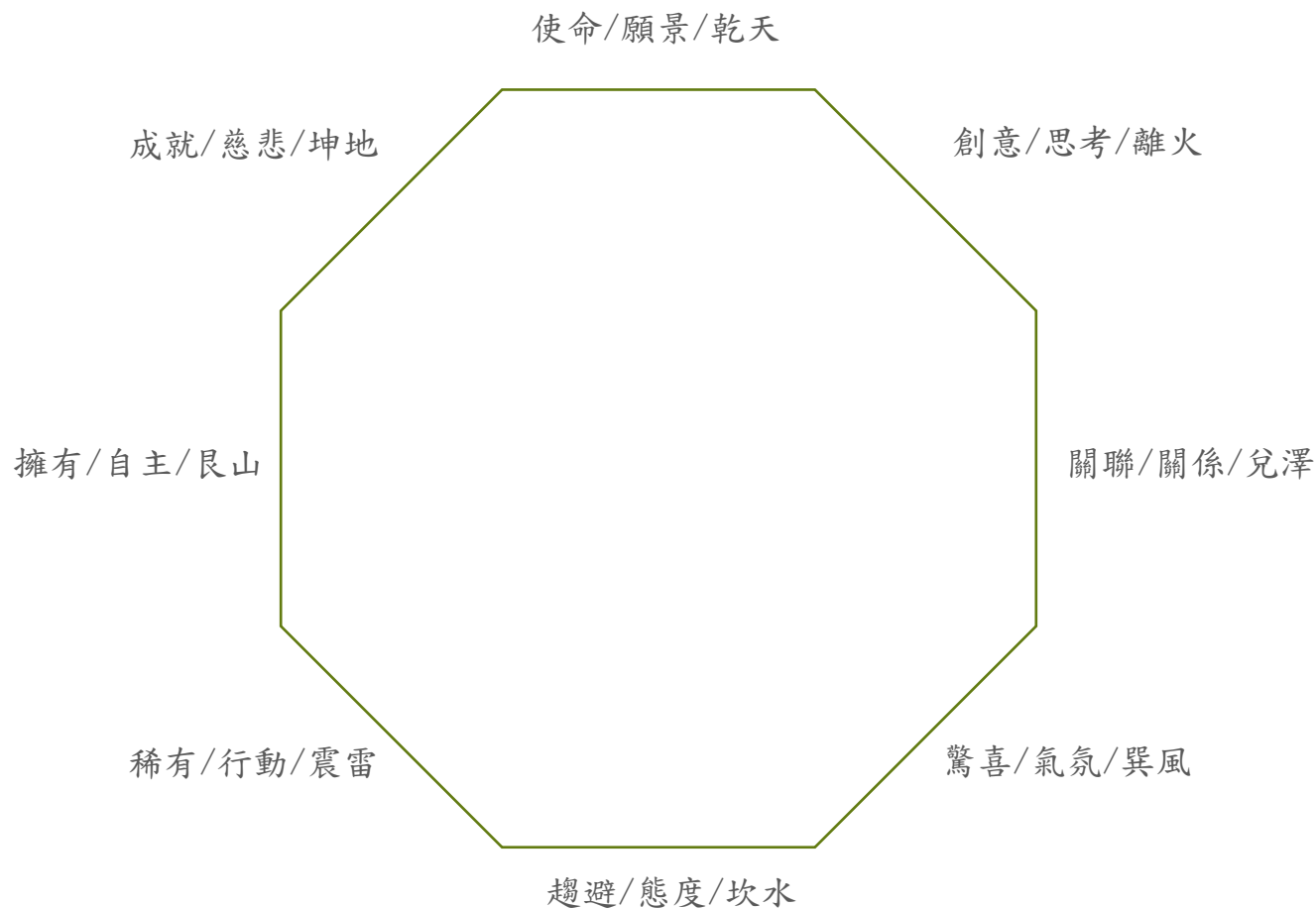


遊戲化八角框架架構修正



By 高明智 Jack Kao

遊戲化八角框架架構修正



By 高明智 Jack Kao

遊戲化八角框架架構修正

使命/願景/乾天

成就/慈悲/坤地

創意/思考/離火

擁有/自主/艮山

關聯/關係/兌澤

稀有/行動/震雷

驚喜/氣氛/巽風

趨避/態度/坎水

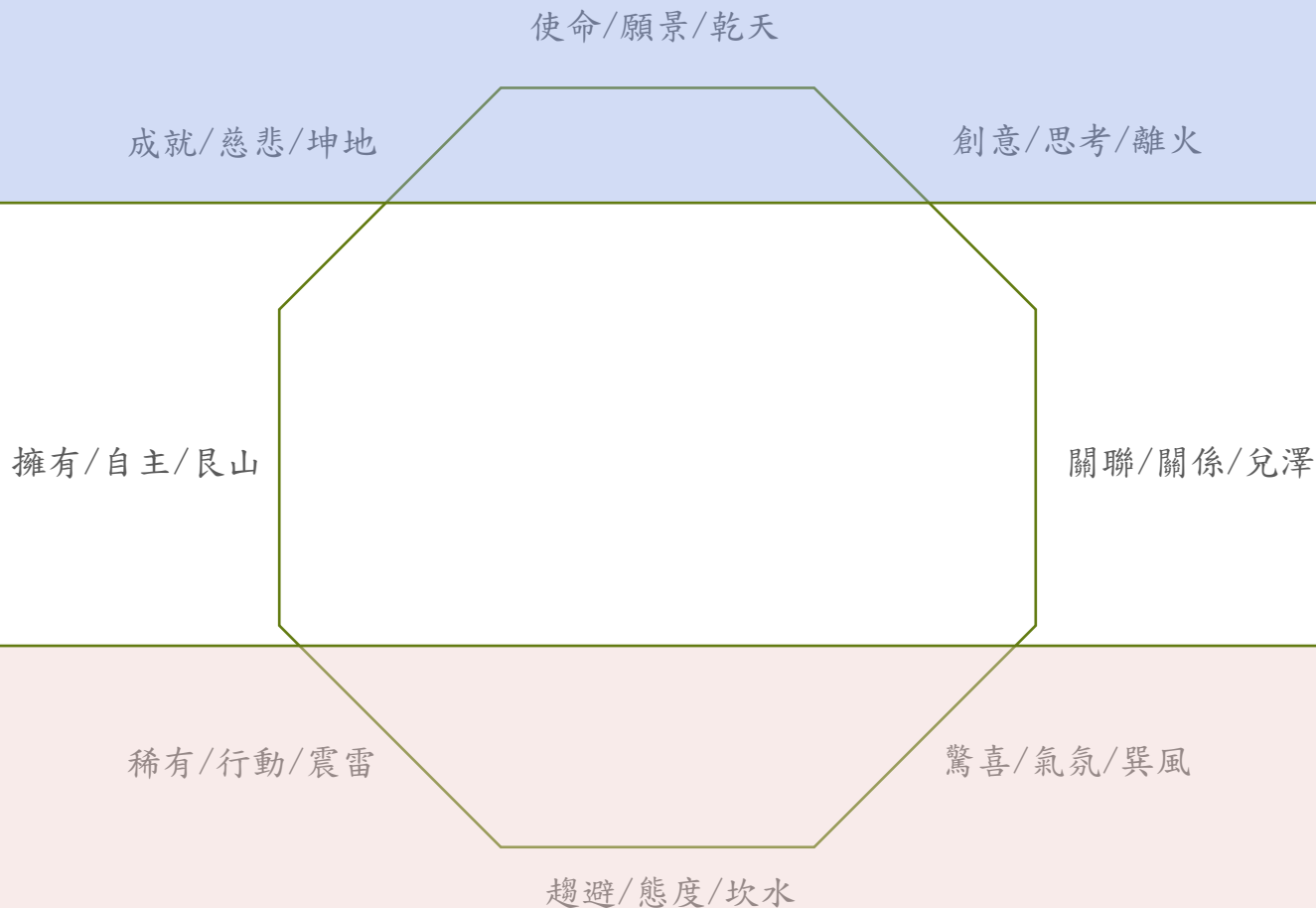
By 高明智 Jack Kao

外在動機

內在動機

積極

遊戲化八角框架架構修正



By 高明智 Jack Kao

消極

使命感

創造力

社會影響力

好奇心

避免

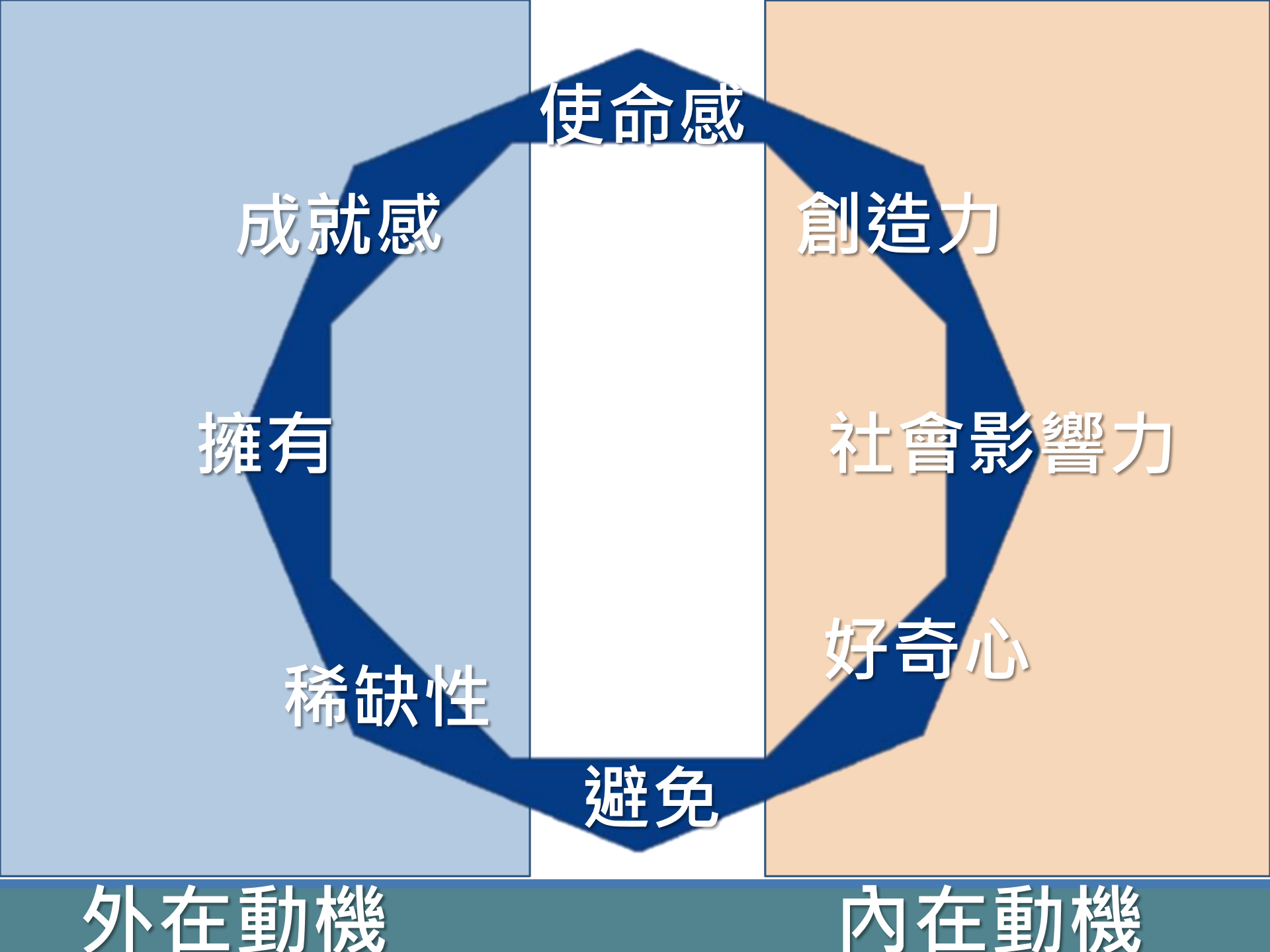
稀缺性

擁有

成就感

外在動機

內在動機



積極

使命感

成就感

創造力

擁有

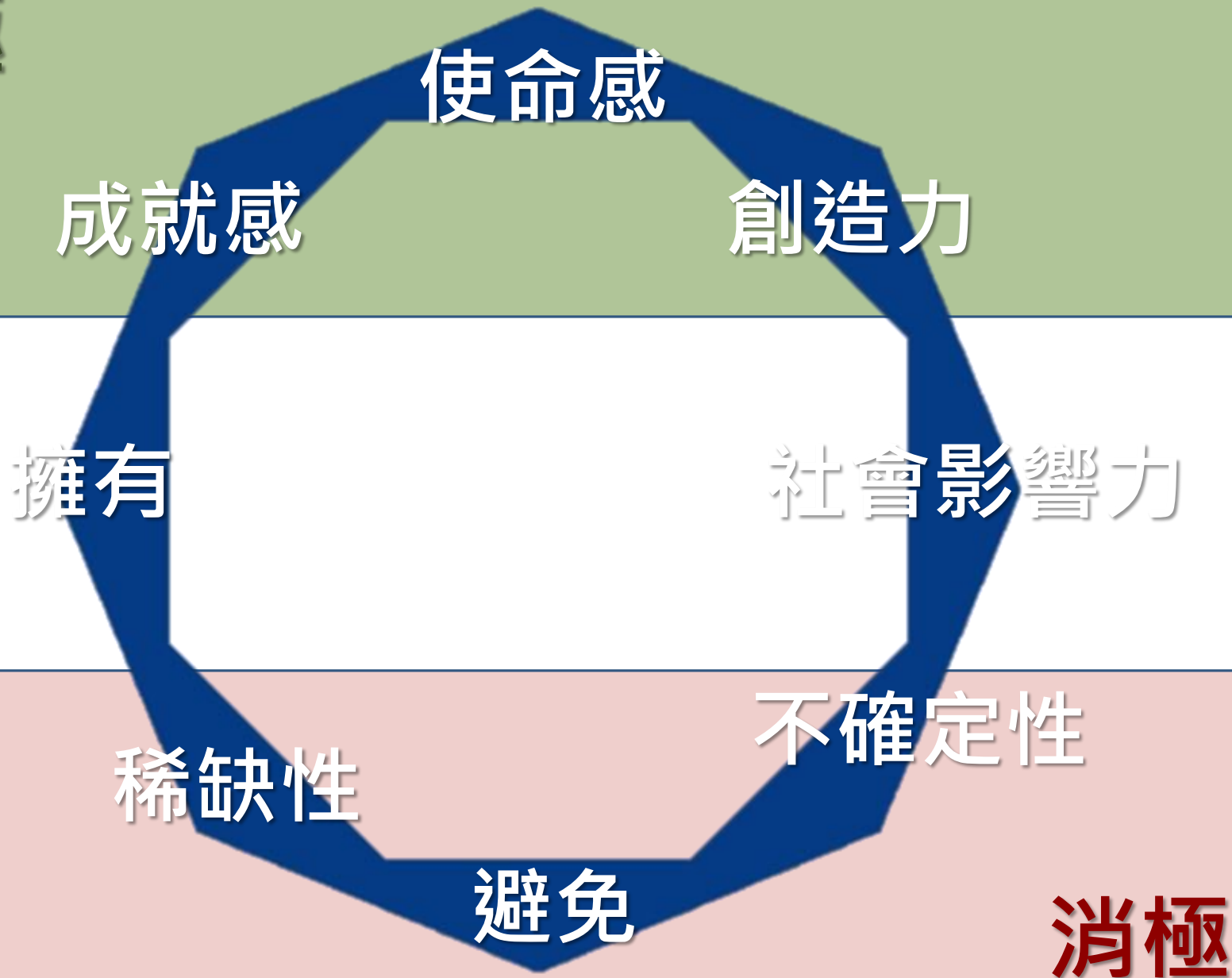
社會影響力

稀缺性

不確定性

避免

消極



遊戲設計，省思學習

左圖遊戲化八角框架架構修正是我根據周郁凱的原創，加上我人生八卦的架構，兩者結合而成，保留其架構只修正文字翻譯與擴大其內涵。

人生八卦請參考下兩頁的文章，我覺得此架構可以用在遊戲的設計、分析，也可以用在遊戲的回饋分享(Debriefing)，不只是遊戲，具有教育意涵的故事或案例，也可以用這個架構來討論，舉例如下。

遊戲設計，省思學習

證嚴上人說故事影片: 鐵筷與母牛

問題討論(題目順序可自行決定，此順序參考下文)

- 1、這個年輕人的中心思想，價值觀，目標是甚麼？
- 2、人與人，人與動物的關係，應該如何相對待？
- 3、他為什麼可以做出這樣的思考？值得我們學習的地方是甚麼？
- 4、還可以有那些相類似的行動？一樣是很珍貴的？
- 5、這故事感動你的地方是甚麼？
- 6、當年輕人得知自己只能活到18歲時，他秉持甚麼樣的態度面對生活？
- 7、他面對環境的無常變化，最後得到甚麼？
- 8、你覺得年輕人做了件甚麼樣的事情，請形容一下？

遊戲化實戰與人生八卦-1

遊戲化(Gamification)是最近很紅的概念，周郁凱從小投入遊戲的世界長達二三十年，2003年致力於遊戲化，2015年被評為最有影響力的遊戲化大師的Top1，他的書Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards以英文寫成，中文版《遊戲化實戰全書》在2017年6月上市。

遊戲化大師把工作、教學、健身、行銷、產品設計.....變成遊戲，改善績效，學習、營收、滿意度都變高了，宛如神奇的魔法一般。身為體驗遊戲的訓練員，也是遊戲的發明者，當然要來關心一下，而且要用心的研究。探索教育的遊戲有平面遊戲，高低空繩索遊戲；目前年輕人喜歡的還有線上遊戲，虛擬實境遊戲，桌上遊戲；不要忘了還有傳統的許多遊戲，例如圍棋、象棋等動腦的遊戲及無數好玩的團康遊戲等等。我覺得人生就是一個大的遊戲場，把每件事都視為遊戲是可以的。連菩薩也是以度眾生為遊戲，所以人人要學會玩遊戲，懂得設計遊戲更棒。

遊戲化實戰與人生八卦-1

在檢視周郁凱的八角架構之後，發現竟然與我在十多年前寫的人生八卦可以相通。原來易經是一本教我們如何玩人生遊戲的書，如此形容真是一點也不為過。先來看看人生八卦，再請您自行與遊戲化的八角架構結合。

中國有一部經典易經是關於問題分析與決策的智慧結晶，而人生八卦將八卦賦予時代意義，與行為科學結合。用來處理人生問題或管理難題，思索行動對策，會有意想不到的好結果。

1、願景（乾卦）此時你要確立自己的價值觀與信念，內心要很清楚自己要追求什麼？那些是可追求的？那些是必須放棄的？趕緊釐清自己的願景，靜下心來澄明思慮，你會浮出一幅圖畫，那是你想要達到的境界。你可以列出短、中、長期的目標。確記，每天的工作事項中一定要有能完成願景的部份。

遊戲化實戰與人生八卦-1

2、關係（兌卦） 這世界不是由一個人所組成，我們今天所擁有的一切，是由許許多多人共同努力的結果。感恩的心、平等的心會帶給你在人際關係上意想不到的收穫。與團隊的夥伴共同協力，可以創造更大的成就。努力於人際網路的建構與維護，重視團隊、任務、個人的互動關係，不迷戀任何私利關係，是很重要的。

3、思考（離卦） 你現在的困擾、疑惑、問題，根源是你沒有把事情真象看清楚，癥結找出來。你所要做的是收集足夠的資訊，列出可能的想法、作法，以及會遇到的困難，思考事情可能的結果，你該如何做？你必須站在上空往下看，並根據你所重視的原則作出較佳的抉擇。記住，困擾你的不是事件本身而是你對事情的看法。

遊戲化實戰與人生八卦-2

4、行動（震卦）行如迅雷最可貴，三心二意、猶豫不決、憂柔寡斷的人往往會錯失良機、一事無成。你最需要的是將你已經想過的、成熟的、放在手邊的待辦事項或是人生目標立即採取第一個行動，在行動中會帶給你下一個行動的啟示與智慧，也會帶給你新的活力。你一定要培養熱情與承擔風險，並堅持到達成目標的那一刻。

5、氣氛（巽卦）保持週遭人、事、物、環境都能處於一種最適合你的狀態，讓你在做事與思考時，都能有最佳的氣氛。不同的氣氛會製造不同的結果。與人溝通，首在通氣，唯有互相契合，事情才能順利進展。透過色彩、聲音、香氣、味道、觸覺、感想，你會有安全、危險、舒服、難過等種種不同的氣氛產生。

遊戲化實戰與人生八卦-2

6、態度（坎卦）敬人者人恆敬之，愛人者人恆愛之。你用什麼樣的行為對待別人，別人就用什麼樣的行為對待你。態度是人際關係與溝通上最重要的關鍵，要保有對人、對事正向的態度，也要俱備彈性、包容、耐心與勇氣的態度。謙虛的人有最多的學習，自我紀律的人有最多的收穫。態度可以成就你也可以毀滅你。

7、自主（艮卦）面對環境的變化、阻礙、無常要能觀照自我，理解到自己擁有生存的歷史條件，你有許多成就的經驗，你有你的優點、長處，你可以給自己許多利益、好處。切記，唯盡責者可以無懼，勿妄自菲薄，外界事情無常多變，但你可以選擇做自己的主人，克服人生的各種困難，賦生活予不同的詮釋。

遊戲化實戰與人生八卦-2

8、慈悲（坤卦）無論你現在面對什麼樣的困境，無論別人給你什麼樣的屈辱，對你不公平的待遇、不合理的要求，請你記得你可以如大地之厚德載物，你還是你自己，別人不但不能毀損你，甚至因為你的大愛與慈悲還能增加你的智慧和功德，常付出、再付出，給人快樂為慈，拔人痛苦是悲，慈悲是你人生最好的政策。

遊戲化的關鍵不是外在的形式，而是內在的動力。遊戲化的設計是「以人性為中心」的設計，旨在藉助設計遊戲的種種概念，來提升參與者的動機、體驗與投入程度。