

<<游戏改变世界>>

图书基本信息

<<游戏改变世界>>

内容概要

世界所有玩家花在《魔兽世界》上的总时间超过593万年，相当于从人类祖先第一次站起身来演进至今的时长；美国青年在21岁以前，玩游戏的平均时长超过10000小时，10000小时足以让他们成为专家；通过游戏，我们帮助他人改善生活，甚至解决能源危机。

游戏，前所未有的占据和改变了我们的生活，它是如何击中了人类幸福的核心，提供现实世界中匮乏的奖励、挑战和宏大胜利的？

《游戏改变世界》作者TED大会新锐演讲者简·麦戈尼格尔为我们揭开真相，游戏可以弥补现实世界的不足和缺陷，游戏化可以让现实变得更美好，并用大量实践告诉我们该如何驾驭游戏的力量，解决现实问题，并提升幸福感。

《游戏改变世界》指出：游戏化是互联时代的重要趋势。

游戏化将要实现四大目标：更满意的工作、更有把握的成功、更强的社会联系及更宏大的意义。

如果人们继续忽视游戏，就会错失良机，失去未来。

而如果我们借助游戏的力量，便可以让生活变得像游戏一样精彩！

<<游戏改变世界>>

作者简介

简·麦戈尼格尔 (Jane McGonigal) , 著名未来学家, 世界顶级未来趋势智库“未来学会”游戏研发总监, 美国著名交互式娱乐服务公司42 Entertainment首席设计师, 全球产值达604亿美元的视频游戏行业大使。

TED大会新锐演讲者, 受关注度超过比尔·盖茨, 位居第16位; “纽约客大会” (New Yorker Conference) 特邀演讲人, 游戏开发者大会主讲人。

被《商业周刊》誉为“十大最重要创新人士之一”, 被世界顶级媒体《快公司》评为“全球百位创意商业人士之一”, 被脱口秀女王奥普拉誉为“全球最令人惊叹的20位女性之一”, 她的观点被《哈佛商业评论》誉为“最具突破性的观念”。

她的作品经常发表在《经济学人》、《连线》、《纽约时报》、MTV、CNN及NPR等权威媒体上。

。

<<游戏改变世界>>

书籍目录

引言 游戏，通往未来的线索 第一部分 游戏化，互联时代的重要趋势 第1章 提升人的幸福感 第2章 构建和谐的社会 第二部分 游戏化的4大目标 第3章 更满意的工作 第4章 更有把握的成功 第5章 更强的社会联系 第6章 更宏大的意义 第三部分 游戏化的运作机制 第8章 实时反馈：游戏化的激励机制 第9章 和陌生人结盟，创造更强大的社群：游戏化的团队机制 第10章 让幸福成为一种习惯：游戏化的持续性 第四部分 游戏化带给互联时代的现实价值 第11章 可持续参与式经济 第12章 伟大的人人时代 第13章 认知盈余的红利 第14章 超级合作者 结语 重塑人类的积极未来

<<游戏改变世界>>

章节摘录

游戏让我们开心，因为它是我们主动选择要从事的艰苦工作。事实证明，没有什么能比出色而艰苦的工作更能让我们开心。我们一般不把游戏看成艰苦的工作。毕竟，我们是在“玩”游戏，而一直以来我们又被告知，“玩”跟工作是对立的。但这与实际情况相去甚远。事实上，杰出的游戏心理学家布莱恩·萨顿史密斯（Brian Sutton—Smith）就说过：“玩的对立面不是工作。而是抑郁。”根据临床定义。当我们情绪低落时，缺乏信心的悲观感和缺乏活动力的沮丧感都在折磨着我们。要扭转这两种情绪，我们必须拥有对自身能力的乐观态度以及充沛的活动力。目前还没有描述这种积极状态的临床心理学术语，但它完美地描述了玩游戏时的情绪状态。游戏是让我们集中精力的大好机会，在游戏中，我们积极乐观地做着一件自己擅长并享受的事情。换句话说，从情绪上看，游戏正跟抑郁相对。在玩精彩的游戏时，也即在克服不必要障碍时，我们主动让自己朝着情感频谱的积极一端前进。我们紧张地投入其中，而这恰恰是产生各类积极情绪和体验的正确心态和身体状况。玩游戏充分激活了与快乐相关的所有神经系统和生理系统——我们的注意力系统、激励中心、动机系统以及情绪和记忆中心。这一极端的情绪激活，是当今最成功的电脑和视频游戏让人如此沉迷亢奋的主要原因。当我们进入乐观参与的集中状态，突然之间，我们从生理上变得更愿意展开积极的思考，建立社会关系，塑造个体优势。我们主动把思维和身体都调整到了更快乐的状态。然而。现实中的艰苦工作往往难以达到相同的效果。在现实生活中，我们之所以从事艰苦的工作，大多是因为我们不得不做——为了谋生，为了出人头地，为了满足别人的期待，甚至只是因为别人给了一份工作让我们做。我们讨厌那样的工作，我们会被累垮。它夺走了我们陪伴家人和朋友的时间，它带来了太多的批评。我们都害怕失败。我们很难看到自己努力的直接影响，因此，很少感到满意。还有更糟糕的时候：现实生活里的工作不够艰苦。这让我们感到无聊，觉得没有充分利用自己的大脑；还让我们觉得自己不受重视，在浪费自己的人生。如果艰苦工作并非出于自己的选择，那么它一般都不会是一份天时地利人和的工作。从事这样一份工作，无法充分发挥我们的优势，无法控制工作流程，对自己的贡献没有清晰的认识，永远看不到最终带来的回报。别人要求我们所做的艰苦工作。不能以相同的方式激活我们的快乐系统。很难让我们打起精神、乐观向上、斗志昂扬。

P28-29

<<游戏改变世界>>

媒体关注与评论

本书既刺激的你大脑，又扰动你的灵魂。

只要读过这本精彩绝伦的书，你就再不会像从前那样看待游戏，看待你自己。

丹尼尔·平克 ——畅销书《驱动力》和《全新思维》作者 变得更快乐，提升自己的事业，拯救整个世界，兴许可以走同一条道路：理解世界上最优秀的游戏怎样运作。

你以为《光晕》（Halo）里的学习之道帮不上你生活或公司的忙？

再想想吧。

——蒂莫西·费里斯（TIMOTHY FERRISS）《纽约时报》畅销书榜单第一名《4小时周末》（The 4-Hour Workweek）作者 简·麦戈尼格尔别出心裁的视角和爽快的写作风格，让我们得以窥见人类积极未来之一种，以及游戏怎样带我们前往彼处。

——马丁·塞利格曼积极心理学之父，《真实的幸福》作者 你只要把游戏想成是“快乐引擎”，想一想我们生活、学校、企业和社区的种种方式都变得更“游戏”——更满足、更投入、更富生产力，你便能看出以前从未设想过的改造真实世界的潜力。

——谢家华（TONY HSIEH）Zappos网站CEO，《纽约时报》畅销书榜单第一名《传递幸福》（Delivering Happiness）作者 简·麦戈尼格尔的这本书帮忙定义了一种新媒体，一种融合了现实与幻想、颠覆了“虚构”概念的新媒体：我们活在自己经历过的每一个故事里，我们玩什么样的游戏，就变成什么样的人。

简在本书中的洞见就像放射性元素钚一样简单、紧凑、优雅、爆炸力惊人。

——科里·多克托罗（CORY DOCTOROW）《小老弟》（Little Brother）作者，“波音波音”（Boing Boing）网站合作编辑 简·麦戈尼格尔的创新研究为构建强大社群、实现超大规模合作提供了令人乍舌的解决办法：玩更大、更好的游戏。对如何设计能改变世界的游戏，没人比麦戈尼格尔懂得更多。

本书值得任何希望参与创建更美好未来的人一读。

” ——吉米·威尔斯（JIMMY WALES）维基百科创办人 “好奇人们为什么热爱游戏么？”

麦戈尼格尔探讨了玩耍带给人的最深乐趣——以及如何正面利用这股力量。

《破碎的现实》是一头罕有的猛兽：既蕴含着丰富的哲理，又完全实用。

它将改变你看待世界的方式。

” ——克莱夫·汤普森（CLIVE THOMPSON）《纽约时报杂志》和《连线》杂志特约撰稿人

<<游戏改变世界>>

编辑推荐

作者简·麦戈尼格尔是著名未来学家，世界顶级未来趋势智库“未来学会”游戏研发总监，被《商业周刊》誉为“十大最重要创新人士之一”，被《快公司》誉为“全球百位创意商业人士之一”，被脱口秀女王奥普拉誉为“全球最令人惊叹的20位女性之一”，她的观点被《哈佛商业评论》誉为“最具突破性的观念”。

简·麦戈尼格尔是TED大会新锐演讲者，受关注度超过比尔·盖茨，位居第16位；“纽约客大会”（New Yorker Conference）特邀演讲人，游戏开发者大会主讲人。

《游戏改变世界》首次探索了游戏化的力量，权威揭示了互联时代的未来趋势，颠覆了普通人对游戏的认知和理解。

游戏不是小孩子的玩意儿，不是时间杀手，不是让人自闭、上瘾、丧失活力的毒品，而是解决现实问题、改善生活质量、创造美好未来的利器。

作者在书中指出：游戏可以弥补现实世界的不足和缺陷，未来属于能够理解、设计并会玩游戏的那些人。

而如果人们继续忽视游戏，就会错失良机、失去未来。

《纽约时报》超级畅销书，全球50位最具影响力商业思想家之一、著名趋势专家、畅销书《驱动力》《全新思维》作者丹尼尔·平克，积极心理学之父、畅销书《真实的幸福》作者马丁·塞利格曼 倾情推荐。

<<游戏改变世界>>

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:<http://www.tushu007.com>