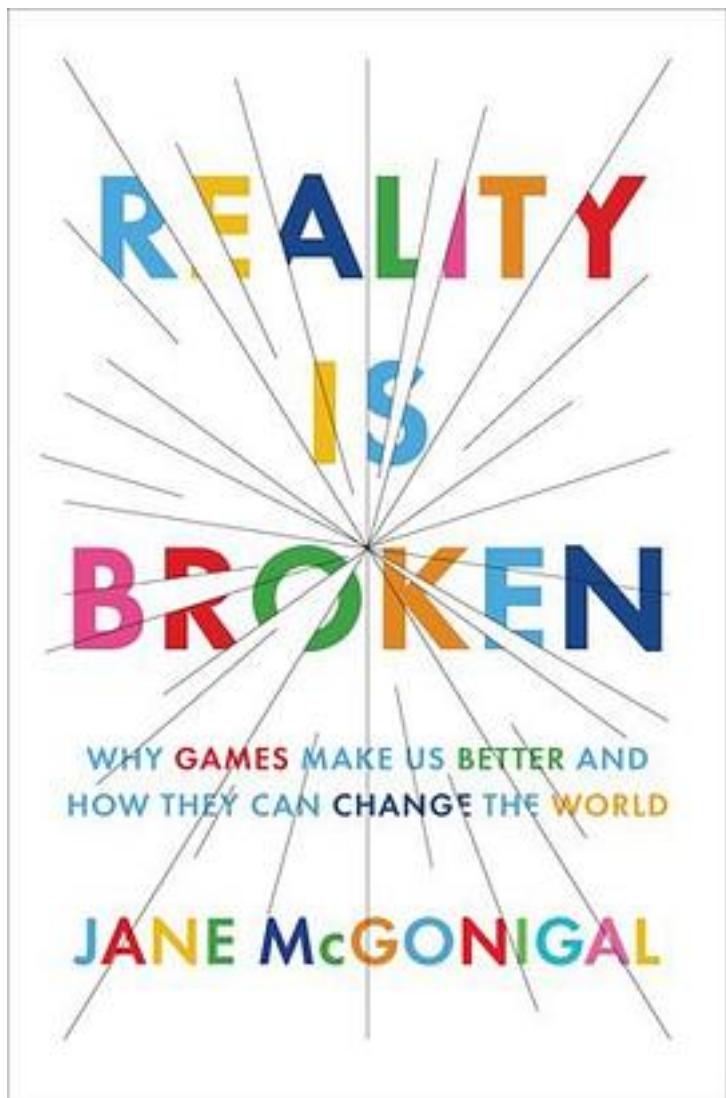


# Reality Is Broken



[Reality Is Broken\\_下载链接1](#)

著者:Jane McGonigal

出版者:Penguin Press HC, The

出版时间:2011-1-20

装帧:Hardcover

isbn:9781594202858

Visionary game designer Jane McGonigal reveals how we can harness the power of games to solve real-world problems and boost global happiness.

More than 174 million Americans are gamers, and the average young person in the United States will spend ten thousand hours gaming by the age of twenty-one. According to world-renowned game designer Jane McGonigal, the reason for this mass exodus to virtual worlds is that videogames are increasingly fulfilling genuine human needs. In this groundbreaking exploration of the power and future of gaming, McGonigal reveals how we can use the lessons of game design to fix what is wrong with the real world.

Drawing on positive psychology, cognitive science, and sociology, *Reality Is Broken* uncovers how game designers have hit on core truths about what makes us happy and utilized these discoveries to astonishing effect in virtual environments. Videogames consistently provide the exhilarating rewards, stimulating challenges, and epic victories that are so often lacking in the real world. But why, McGonigal asks, should we use the power of games for escapist entertainment alone? Her research suggests that gamers are expert problem solvers and collaborators because they regularly cooperate with other players to overcome daunting virtual challenges, and she helped pioneer a fast-growing genre of games that aims to turn gameplay to socially positive ends.

In *Reality Is Broken*, she reveals how these new alternate reality games are already improving the quality of our daily lives, fighting social problems such as depression and obesity, and addressing vital twenty-first-century challenges—and she forecasts the thrilling possibilities that lie ahead. She introduces us to games like *World Without Oil*, a simulation designed to brainstorm—and therefore avert—the challenges of a worldwide oil shortage, and *Evoke*, a game commissioned by the World Bank Institute that sends players on missions to address issues from poverty to climate change.

McGonigal persuasively argues that those who continue to dismiss games will be at a major disadvantage in the coming years. Gamers, on the other hand, will be able to leverage the collaborative and motivational power of games in their own lives, communities, and businesses. Written for gamers and nongamers alike, *Reality Is Broken* shows us that the future will belong to those who can understand, design, and play games.

## 作者介绍:

Jane McGonigal is the director of game research and development at the Institute for the Future. Her work has been featured in *The Economist*, *Wired*, and *The New York Times*; and on MTV, CNN, and NPR. In 2009, *BusinessWeek* called her one of the ten most important innovators to watch. She has given keynote addresses at TED, South by Southwest Interactive, and the Game Developers Conference and was a featured speaker at The New Yorker Conference.

## 目录:

[Reality Is Broken\\_下载链接1](#)

## 标签

心理学

游戏

游戏设计

games

心理与行为

社会网络分析

互联网

Jane\_McGonigal

## 评论

via jeff

想起有阵子WOW是搜索关键词排名第一的，谷歌一高层非常惊讶“大家怎么了？搜索感叹词干嘛？”

这书改变了我对游戏的一些看法，但游戏如何带来更好的现实意义那真是还有长远的路要走啊。

---

值得一读，更值得实践之。

---

观点新颖废话太多。对游戏的未来太过乐观。这个世界这么恶心都是现实的错！但游戏真的能拯救世界么。

也算了，看不下去，后来老是觉得作者在说游戏能干吗干吗，但是举例子老是玩游戏本身，而没有很多具体的“成功把游戏心理应用到生活中‘做正事’”的例子，只应用游戏心理玩游戏的话，对我来说没半点意思。

猝不及防地在书里看到熟人——

改变了我对一个熟视无睹的行业的看法，每一个案例都让人耳目一新，对在SNS里如何 engage 消费者非常有启发。豆瓣上评了3星的人，要不就没有看完，要不就没有真正理解作者的意思。在TED上面也可以找到她的ted talk，有兴趣的同学可以先看看。

这也太无聊了吧，一直说游戏的可能性，实际上在长安街上随便过马路也可能有好处，因为可以锻炼人的胆识，但这不代表这么做是明智的和利大于弊吧

除了作者拥有所有宅男梦寐以求的甜美脸庞以外，乏善可陈，内容只有框架没有内涵，只有结论没有论证，只有观点没有可靠事实，深度和信息量远比纽约时报一文相差好几条大街，如果不出中文版实属正常，如果出了中文版，那多半是炒作美女的噱头，浮躁的时代

内容略拖沓，但是启发性很强

英文版读起来很流畅，以后还是尽量读原版。

观点非常

innovative，细细地在解释游戏要素如何激励用户参与，我们如何用游戏之启发 tweak reality，让工作/学习更有效率。身处美国，书中例子再小也能理解让它 work 的场合，论据于我不显苍白。

superb

换个角度看待，参与这个世界。

游戏改变人生治疗拖延症…

大大地震動了我的思想，指出一個我熟視無睹的方向。如果實驗成功，我來寫一篇書評。  
。

Is it an epic win?

说白了，人类就只是纯粹享受肾上腺素带来的满足感。这个不单单只是游戏可以完成的。  
。

强调游戏不是“洪水猛兽”，或者浪费时间的消遣。游戏可以调动人性的积极一面并促成一般情况下极其困难的大规模合作。因为这本书我又有理由玩一下游戏了。不足之处是其介绍的几个有积极作用的游戏都太小众，缺少对AAA级大作的意义的批评，而且后面几章的案例有重复之感，令人疲劳。

认真读了前一半，后面就不断讲例子了，作为non-gamer，前一半还是很有意思的。

The goals, the rules, the feedback system, the voluntary participation.

作者调动读者情绪的能力真是无敌，全书都是洗脑式的演讲腔，但读起来也颇有意思。书的确太片面了，现实中也的确很多Gamification的实践都失败了，但也有一些非常成功(比如duolingo, udacity, 以及现实中的各种积分)。还是相信Gamification能够给世界带来改变呢，未来有机会的话，努力争取研究这个相关吧。

[Reality Is Broken](#) [下载链接1](#)

## 书评

【活动分享】 10月28日湛庐文化在京举办了《游戏改变世界》庐客会第一期。

活动视频片段：王煜全

分享片段：[http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XNDcwNjMxMjY4.html](http://v.youku.com/v_show/id_XNDcwNjMxMjY4.html) 汪冰 分享片段：

[http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XNDcwNjIzMjU2.html](http://v.youku.com/v_show/id_XNDcwNjIzMjU2.html)

11月4日上海众阅读书会沙龙活动分享：<http://...>

---

这两本书几乎是2012年以来最重磅的以游戏为标题的译本图书，这本书实际还上市早一些（2012年1月中译本上市），游戏改变世界是9月上市，然而，看豆瓣的书评，你会发现这边车水马龙，而那边门可罗雀，个中原因，稍后探讨。实际上两本书都是好书，Gamestorming <http://book.douban....>

---

简·麦戈尼格尔真是美貌与智慧的化身啊。身为未来学家、数字游戏顶级设计师、TED大会的新锐演讲者，她完全生活在游戏之中。身边有这样一个家人、朋友或同事，试问你的生活又怎会乏味？抢着做家务挣积分，洗碗、倒垃圾、洗衣服...还得偷偷摸摸，把这些细碎的生活琐事搞到如此...

### 一、领域相关背景知识介绍：

我原先供职的公司开发玩游戏学英语软件。我对于人们在学习和游戏这两件事上动机强弱的巨大差距非常感兴趣。——有的人在网吧玩游戏可以1天不吃饭、3天不睡觉、1个月不出网吧，而有的人，例如我的某位大学同学，拿教科书当安眠药。后来观察很多，思...

---

是从新周刊的封面游戏特辑杂志中知道这本书的，对我启示很大。作为一名从小玩到大的游戏玩家，多年来，在从沉浸的游戏中浮出来面对现实时，总会有一种无力感。我们在游戏中激情、专注、不畏艰难的那股劲，在回到现实后，总是很难延续。原因为何，本书中皆有详细的阐述——因现...

---

游戏从业人员写书，作者完全没有跳出这个限制性，也没有显示对这个限制性的认知或者打破这一限制性的意愿。前言里作者说她拿到了PHD，从这个角度看，如果这本书真是她的博士论文延伸来的话，我很怀疑她的PHD到底是怎么拿到的。。。这本书充其量是本科生毕业论文的水准。这本...

之前读《游戏改变世界》，读着读着，忽然想起多年前一件事：  
那时我们刚刚有了自己的小家，  
春节的时候，几个姨带着表弟们来我家玩。他们呆了一会就发现我家太无聊了，什么娱乐设施都没有。那时候智能手机也还未流行，所以弟弟们就打开了我家的所有电脑，每台都下载了植物大战...

当我还是迷恋跳皮筋的小学生时，假期跟小伙伴聚会玩耍是最开心的事情了。这种快乐一直持续到作为领队的表哥突然宣布，他要退出团队，去做更有意义的事情。从此以后，惨遭抛弃的我们只能眼巴巴地看着他和他伟大的事业——躲在房间里面对屏幕，目不转睛地操纵着一个名叫“超级玛...

我们如何看待游戏？在读过书以后，我还看了《游戏改变世界》作者Jane McGonigal的TED演讲，<http://t.cn/zlqHf0v>。  
作为普通人的我们，可能低估了游戏的力量；  
作为作者的Jane，可能夸大了游戏的力量。游戏如水，水能载舟，亦能覆舟，是载舟还是覆舟，人是其中的关键力量。 ...

<http://www.guokr.com/blog/18876/> 有人说人生如戏，有人说戏如人生，简 · 麦戈尼盖尔说：人生不如游戏。“不如”有两层涵义：一是“我们今天不如去公园”，一是“我不如你”，麦戈尼盖尔在这里两层意思都包括了。作为世界知名游戏设计师 / 理论家（是的，游戏理论家...）

在学习的时候总会有不同的思绪……为什么我们热衷玩乐而讨厌学习？  
玩乐与学习有什么区别？为什么我们大多数会选择玩乐？  
怎样将我们对玩乐的兴趣转移于学习上？  
怎样令我们坚持学习？换句话说，为什么我们可以坚持游戏？……  
诸多的疑问让我燃起了想要解决的兴趣，特作此文...

近日，我花了一周的时间读了这本名为《游戏改变世界：游戏化如何让现实变得更美好》的书，这是由一位美国游戏策划者所写的书籍。其实它的英语书名除了“Why games make us better and how they can change the world”外，还有一行大字：“Reality is Broken”——现实已破...

9月底刚跟儿子玩了3个多小时桌面游戏大富翁，在他妈的勒令之下我们才散场（请注意孩儿他妈也是游戏成员之一，三个人玩更有意思），最终统计结果是儿子得第一人。他最近一直张罗着要继续玩，可见游戏的魅力很大。我本人玩电游的历史可以追溯到20多年前的街机时代，很上瘾——拿...

#秋叶书友会共读计划第6期# 0.序言

我主要从事数据分析的工作，喜欢用数据说话，在微博上的名字叫「数据化分析」，寓意是用数据化解分析难题，让数据更有价值，让分析更有效。所以，我们一起先看一组关于游戏的数据，根据2018年中国游戏产业报告，中国游戏市场销售收入达21...

后见之明：通过游戏化改变未来 胡澈

-----原刊载于《商业价值》杂志-----

可否想象，未来的许多改变首先是从虚拟的数字世界模拟实现，然后才在现实中去发生。在微博上有一个游戏特别值得关注：当人们转发公益信息的微博时，每转发一次，就...  
...

书中提到了关于游戏正面评价的3个案例，

耐克公司利用游戏帮助人们健身，英国《卫报》从维基解密上挖掘新闻线索，美国利用游戏来激励孩子。 Nike to encourage people to get fit, by the Guardian newspaper to enlist the help of its readers in digging through the WikiLe...

我是本次秋叶读书会第6期的书友 齐凯。

在9月2日到6日期间参加了秋叶《游戏改变世界》的读书会。

作为一个待审2-4的准2级拆书家，和参加过其他或长到1年的《非暴力沟通》线下读书会或短的到3小时的线下各个全国共拆。秋叶的读书会确实是最有特色的。

主要体现在下面几点： 1、 ...

翻阅着这本《游戏改变世界》，诚惶诚恐，我觉得这本书在对我的启发上完全可以媲美甚至超越六月份读过的《暗时间》，有点兴奋，再早点遇到这本书就好了。其实我自己就是作者描述的这一类人，如今刚满二十岁不久的我，自2004年接触第一款游戏《热血传奇》以来，在游戏中至少已...

---

[Reality Is Broken\\_下载链接1](#)