

游戏化设计在社区教育组织和管理中的应用研究

黄海^{1,2}

1 中国科学技术大学公共事务学院 2 常州刘国钧高等职业技术学校教育培训中心

DOI:10.12238/mef.v4i5.3680

[摘要] 加强社区教育,是塑造社区共同价值观的内在要求。将游戏化元素创新应用于社区教育组织和管理,有利于克服当前社区教育形式单一化、内容碎片化、体验单向化、管理松散化等“痛点”,从思想政治品德、科学文化知识、审美情趣、心理素质、人际关系、环保意识等方面提升社区居民的文明素养,从而为社区治理奠定良好主体基础。

[关键词] 游戏化设计;社区教育;组织与管理

中图分类号: C936

文献标识码: A

Application of Game Design in Community Education Organization and Management

Hai Huang^{1,2}

1 School of Public Affairs, University of Science and Technology of China

2 Education Training Centre of Changzhou Liuguojun Vocational Technology College

[Abstract] Strengthening community education is the inherent requirement of shaping community common values. The application of game-based element innovation in its organization and management is conducive to overcoming the “pain points” of the simplification of the current form of community education, the fragmentation of content, the one-way experience and the loose management, and improving the civilized quality of community residents from the aspects of ideological and political morality, scientific and cultural knowledge, aesthetic taste, psychological quality, interpersonal relationship and environmental protection consciousness, so as to lay a good foundation for community governance.

[Key words] game design; community education; organization and management

“基层是一切工作的落脚点,社会治理的重心必须落实到城乡社区”,说明社区治理是国家治理的基石,社区治理体系是一个社会系统工程,社区教育在其中居于举足轻重的地位。社区教育的根本任务是繁荣民族文化、科学文化和大众文化,其内涵是继承、传播优良的传统民族文化,同时发展、超越传统民族文化,其内容是自然科学与社会人文科学的结合,以社会主义核心价值观体系作为灵魂。社区教育的实施需要树立大教育观,整合社区教育资源,贯彻双百方针,并以丰富的教育形式进行社区教育。问题导向是社区教育的出发点。社区教育应聚焦问题、有的放矢,以“痛点”为“起点”,直面社区居民的主导性需求,直面形式单一化、内容碎片化、

体验单向化、管理松散化等“瓶颈”,采用新的组织管理机制,融入更多的社会资源,建立即时评价反馈体系,增强组织激励,以体现效果导向的社区教育价值归宿。游戏化元素将成为“快乐引擎”,为构建社区教育学习社群、实现更大范围的合作与互动提供令人惊奇的解决方法,让社区居民对学习感到更满意、更投入、更富生产力。

1 游戏化的内涵与实质

游戏化已经成为管理和组织领域(M&O)的热门话题。游戏化最直接的定义是“在非游戏环境中使用游戏元素”,当我们把“某些东西”游戏化时,也就是使用源自游戏设计的技术,将“游戏性”添加到真正的组织机构中,涵盖公共的、私有的、生产型、服务型或知识

型组织,当然也包括社区。游戏化是通过创造我们所谓的“玩游戏”的体验来实现的,从你的表现中获得做得如何的反馈,但当你失败时,不会有严重的外部后果,当你成功时会得到及时奖励。这些游戏体验会触发特定的情感和心理状态,比如参与(获得乐趣、沉浸感)、承诺、动力、创造力和社交联系,这些情绪和精神状态是学习和改变的良好条件。

游戏化的9个最常见元素是积分、社交互动、排行榜、进度状态、关卡、即时反馈、叙述/故事情节、徽章/奖章和奖励系统。设计和应用游戏化元素过程中存在更多的连贯性和一致性,遵循一定的规则能够让特定领域的人融入到应用情境中。根据自我决定理论

(SDT) 来选择确定目标, 增加了内在动机和自主行动发生的机会。提供丰富的游戏环境和路径供选择, 能影响到参与者的心理体验和动机的持续度。为了进一步探索社交的可能性, 我们可以在游戏化体验中定义4种不同的角色类型: 玩家、设计师、旁观者和观察者。一个执行良好的游戏化系统能够让玩家在一个宽容的环境中以更快的速度进行互动, 并提供实时和快速的反馈, 从而允许玩家出现无风险的错误并相应地调整行动。当系统使确定性、可靠性、安全性和实用性最大化时, 用户可以在服务或应用中获得积极的体验。这种体验在难易匹配度高的条件下创造出一种强大的心流体验, 即一种持续互动和积极参与的体验。

从游戏化系统设计角度, 游戏化元素不是独立存在的, 必须被视为需整合到目标系统中, 同时保留目标系统的工具功能。游戏化设计元素包括游戏化对象(即游戏化系统的构件模块, 包括道具、角色、脚本和图像、音频、视频、动画等内容)、游戏化机制(引导用户和游戏对象之间互动的规则)、有意义的参与度(体验性和工具性的有机结合)。游戏化设计的基本原则是“包含在目标系统中的游戏设计元素必须与系统的预期目的相匹配”, 即创建用户交互界面、设计视角、极简主义(聚焦简化论和发散简化论)。

2 游戏化对社区教育的影响

游戏化应用于社区教育组织和管理之中, 特别是在现在的互联时代, 能让社区居民乐观向上地参与到自己有兴趣并享受的学习之中, 产生出类拔萃的心流体验, 在自我激励、自我奖励的学习活动中更多地感受到幸福。游戏化的4大目标更满意的工作、更有把握的成功、更强的社会联系和更宏大的意义)与社区教育所追求的效果高度一致。游戏化的运行机制所产生的全情投入当下、实时反馈、和陌生人结盟创造更强大的社群和让幸福成为一种习惯等功效, 正是突破目前社区教育“瓶颈”的渠道和方法。

游戏化把学习当做“消遣”, 视为填补生活空隙的“调剂”。社区居民主动选择且享受学习中的艰苦工作, 被激励挑战学习障碍, 这是游戏化的4大决定性特征(目标、规则、反馈系统、自愿参与)所唤醒的积极情感。这些情感一方面来自于外在的赞许、地位、奖励等, 另一方面来自于内在的通过强烈投入周围世界所产生的积极情绪、个人优势和社会联系。社区教育对象的多元化决定了社区教育必须具有选择性, 而社区教育对象的大众化则又决定了社区教育是贴近现实生活的草根教育, 而这些恰恰是游戏化所具备的典型特征。终身教育就是整个人生在不同阶段进行的一场“实验”, 尝试得越多, 就越好。游戏化能让讨厌学的人抢着学, 让“遁世”者愿意从现实生活中获得更多, 愿意更多地与人交流学习心得和分享学习成果, 共同去创建有精神、有意义的学习参与空间, 甚至互换教与学的角色形成可持续参与式的学习场域。

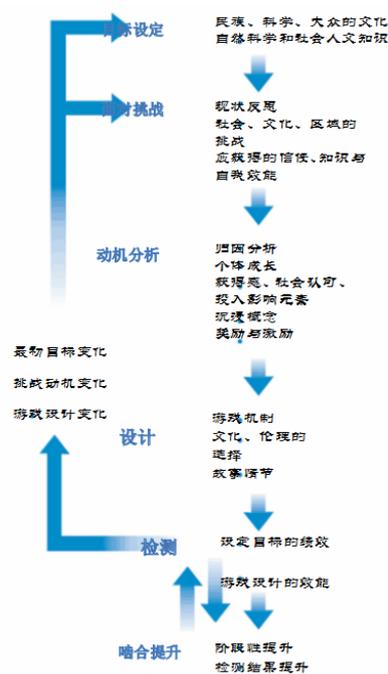


图1 社区教育应用游戏化框架

游戏化在社区教育组织和管理中应用的设计框架(见图1)是从目标设定、面对挑战、动机分析、游戏化设计、效果检测、反馈调整等环节入手, 根据社区教育的根本目标和主要内

容, 结合社区教育的特点及需要克服的问题, 最终形成一个闭环管理的框架结构。其中既包括了PDCA螺旋式上升的绩效管理核心理念, 又融入游戏化设计机制的核心元素和基本原则, 有很强的可选择性和可操作性, 能帮助我们做出各种社会资源协调一致的合作模式与协同机制。

游戏化的应用正悄然进入到我们的工作、学习、生活之中, 像2019年中共中央宣传部推出的, 以习近平新时代中国特色社会主义思想 and 党的十九大精神为主要内容的“学习强国”学习平台就吸收了大量游戏化设计元素和工具功能, 如学习积分、学习报表、组内排名、点点通兑换等。我们将游戏化应用于社区教育的组织和管理, 会大大降低社区教育的组织成本和管理成本, 让社区教育支持大规模的社会合作和公民参与, 让社区居民获得提高现实生活质量的途径, 提高他们的社会适应性, 能创造性地提出解决迫切挑战问题的方案。

【参考文献】

- [1]蒋华, 邵晓枫. 社区教育的根本任务: 繁荣“民族的科学的大众的文化”[J]. 职教论坛, 2012, 10(01): 30-33.
- [2]陈乃林, 张志坤. 社区教育管理的理论与实务[M]. 北京: 高等教育出版社, 2009.
- [3]朱潇俏. 强化社区教育 推进新时代社区治理[N]. 湖南日报, 2020-11-26.
- [4]Garett R. & Young S.D. Health Care Gamification: A Study of Game Mechanics and Elements[J]. Technology, Knowledge and Learning, 2019, 24(03): 341-353.
- [5]Robson K., Plangger K., Kietzmann J. H., etc. Game on: Engaging Customers and Employees through Gamification[J]. Business Horizons, 2016, 59(01): 29-36.
- [6]简·麦戈尼格尔. 游戏改变世界[M]. 北京: 联合出版公司, 2016.

作者简介:

黄海(1972--), 男, 汉族, 江苏常州人, 副教授, 博士研究生, 研究方向: 创新组织管理、社区教育。