

A BLISS OR A BLIGHT? — TRENDS AND TENDENCIES OF RESEARCHES ON GAMES AND GAMIFICATION PRACTICES IN MAINLAND CHINA FROM 1980-2014

Felania Liu

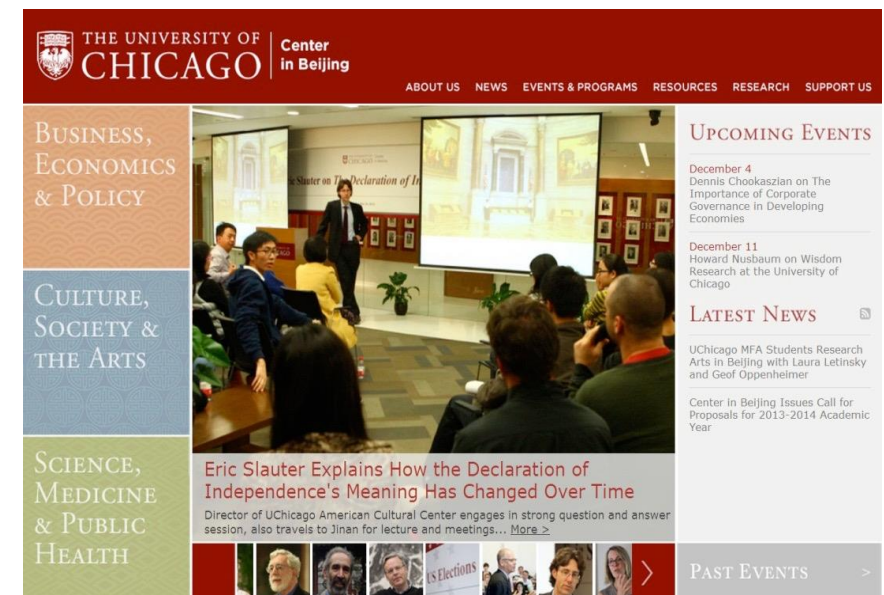
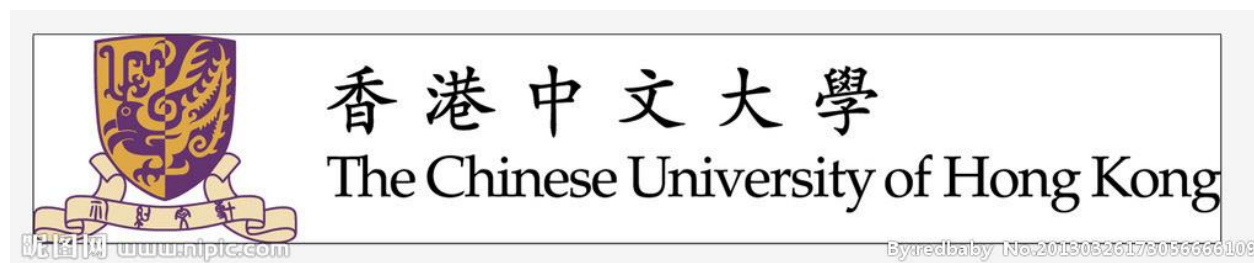
Tsinghua University/Durham University



2015 Chinese DiGRA @Tsinghua University

2017-11-10 @Lincoln University

GAME RESEARCHER + GAMIFICATION DESIGNER



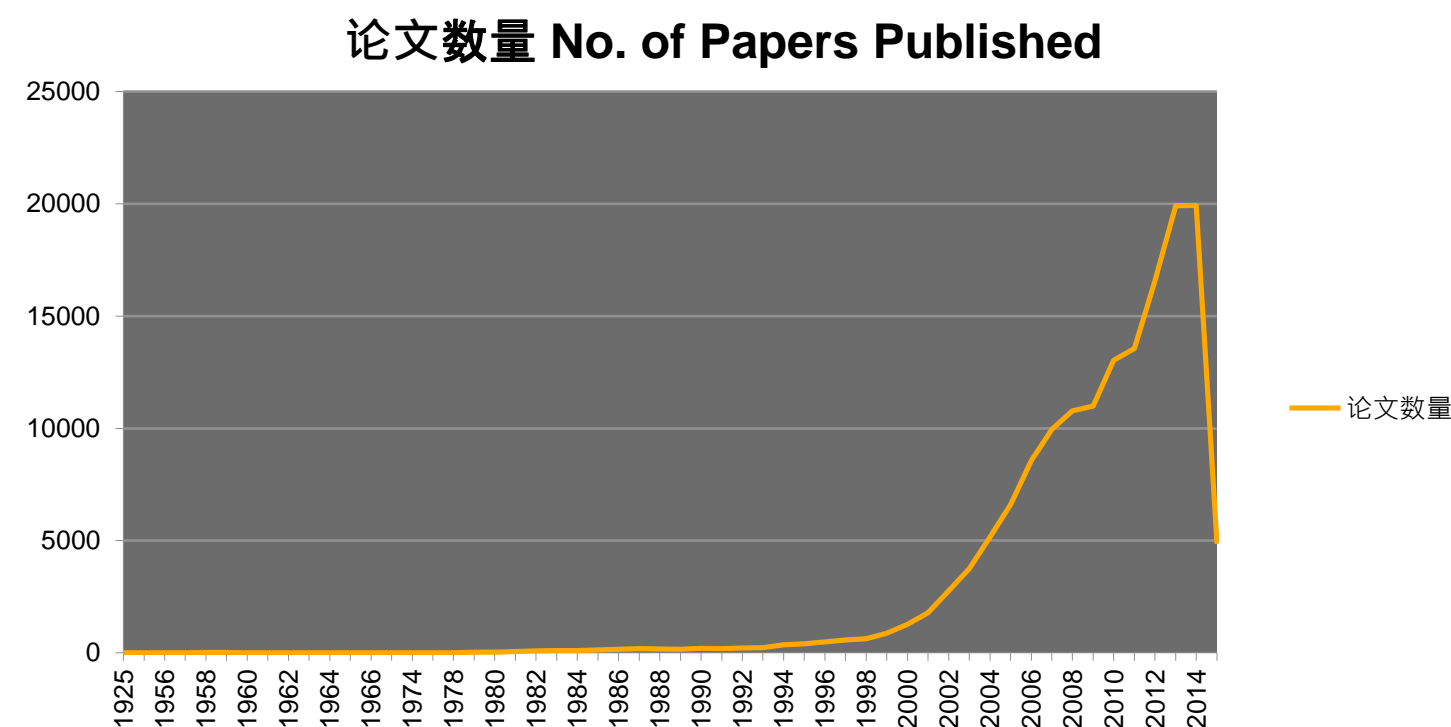
History that is untrue and not based on text,
and how unconventional features like Nature
constructed history.
Environmental History; Historiography; Public
History; History of Victorian Britain.

Social Impact of Gaming
since Industrial Revolution;
“Historical Game Studies”



TRENDS AND QUANTITY OF GAME-RELATED STUDIES IN MAINLAND CHINA(1925-2015)

年份	论文数量
1925	1
1937	1
1956	4
1957	5
1958	11
1959	14
1960	9
1961	1
1962	8
1963	9
1964	8
1965	3
1966	1
1973	1
1974	2
1975	1
1978	7
1979	28
1980	37
1981	63
1982	90
1983	99
1984	109
1985	126
1986	153
1987	192
1988	168
1989	157
1990	209
1991	188
1992	213
1993	225
1994	366
1995	403
1996	491
1997	566
1998	635
1999	869
2000	1270
2001	1781
2002	2773
2003	3748
2004	5160
2005	6597
2006	8570
2007	9951
2008	10778
2009	10991
2010	13034
2011	13554
2012	16567
2013	19918
2014	19931
2015	4869



Data Source: CNKI Database
Full Text Search “游戏研究”

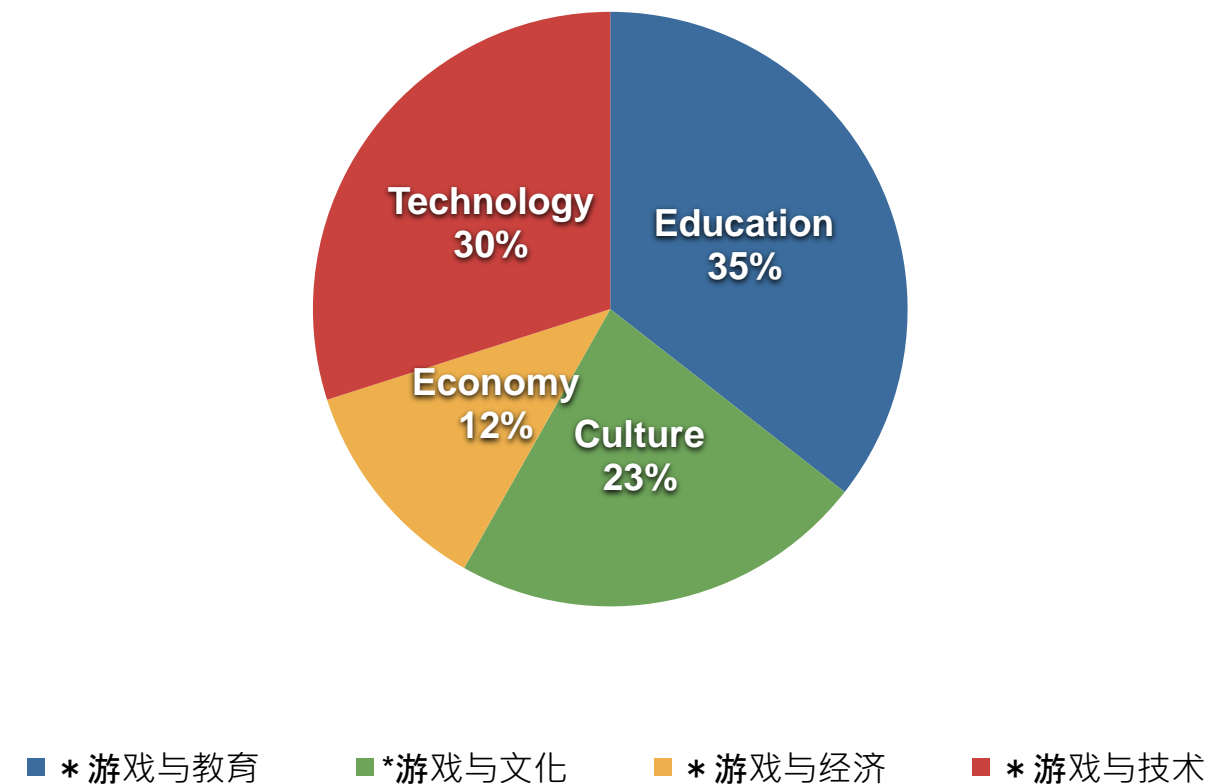
154,965 Scholarly Writing including papers, journal articles, newspaper articles, legal documents, .etc



SUBJECT-BASED GAME-RELATED STUDIES IN MAINLAND CHINA(1925-2015)

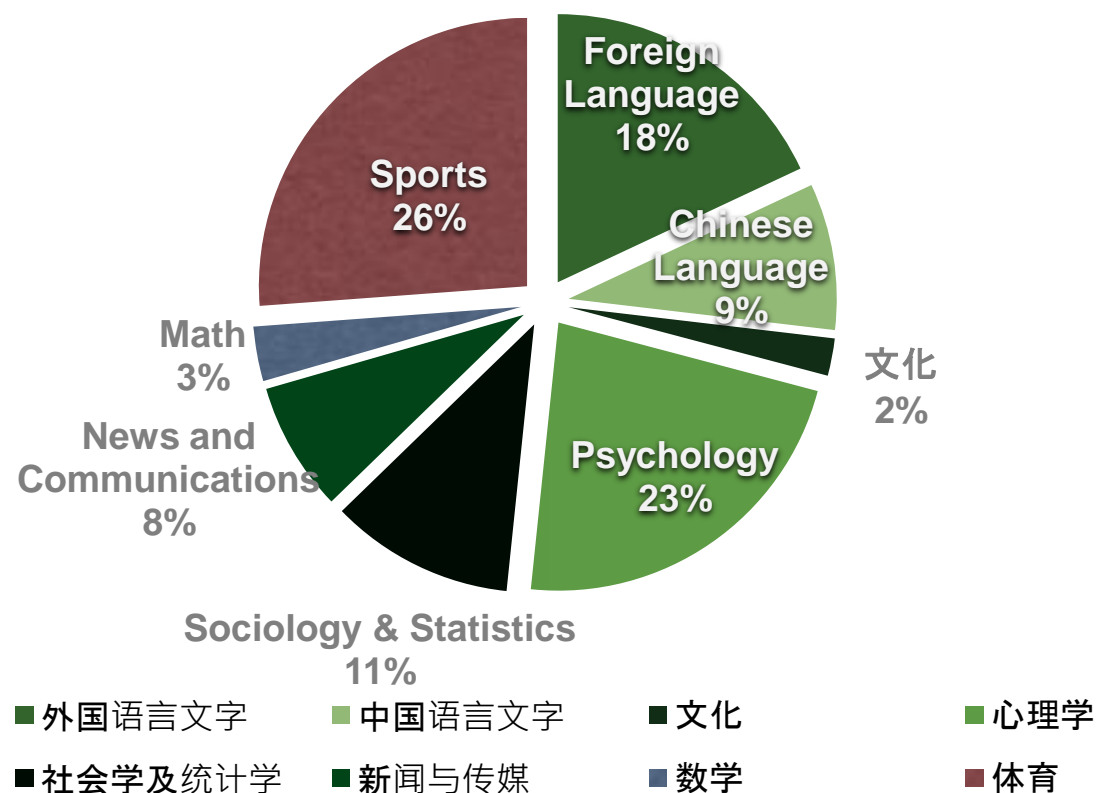
学科	数量	占总数比例
* 游戏与教育 EDUCATION		35.5
教育理论与教育管理	337	13
成人教育与特殊教育	23	0.90
学前教育	277	11
中等教育	116	5
初等教育	153	6
*游戏与文化 CULTURE		22.6
外国语言文字	104	4.1
中国语言文字	51	2.0
文化	13	0.5
心理学	130	5.1
社会学及统计学	64	2.5
新闻与传媒	45	1.8
数学	19	0.7
体育	151	5.9
* 游戏与经济 ECONOMY		11.9
宏观经济管理与可持续发展	21	0.8
信息经济	202	7.9
企业经济	48	1.9
贸易经济	32	1.3
* 游戏与技术 TECHNOLOGY		29.9
计算机软件与应用	650	25.5
互联网技术	85	3.3
电信技术	28	1.1
总数	2549	Data Source: 2549 papers related to game studies solicited from CNKI database

Percentage of Subjects related to Game Researches

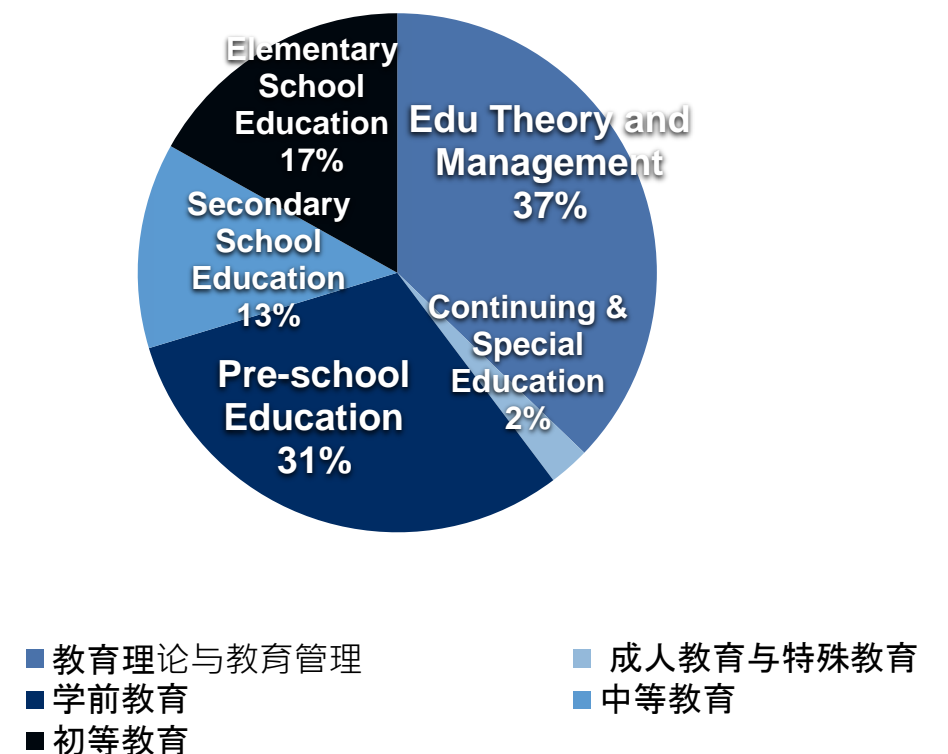


SUBJECT-BASED GAME-RELATED STUDIES IN MAINLAND CHINA(1925-2015)

Games and Culture Researches Percentage

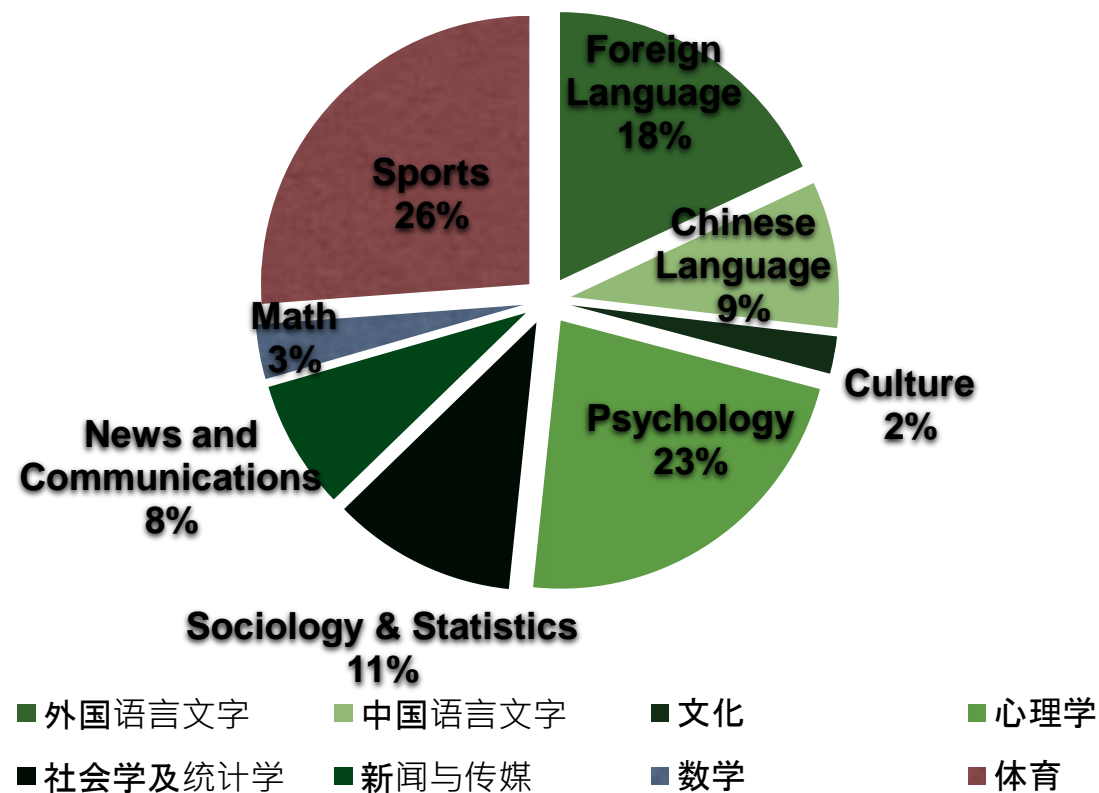


Games and Education Research Percentage



KEYWORDS OF CULTURE-RELATED GAME STUDIES IN MAINLAND CHINA

Games and Culture Researches Percentage



>> 心理学 130 利用游戏进行心理学试验、成瘾心理、玩家心理

>> 社会学及统计学 64 成瘾研究为主

>> 新闻与传媒 45 情感传播、斯蒂文森、游戏传播、形象再现、人际传播

>> 宏观经济管理与可持续发展 21 玩家意向（忠诚度、需求等）、市场研究

>> 数学 19 博弈论、数学模型、数学游戏

>> 文化 13 符号学、游戏的人、语词研究

>> 外国语言文字 104 游戏翻译、外国文化、外语教学

>> 中国语言文字 51 利用游戏教学

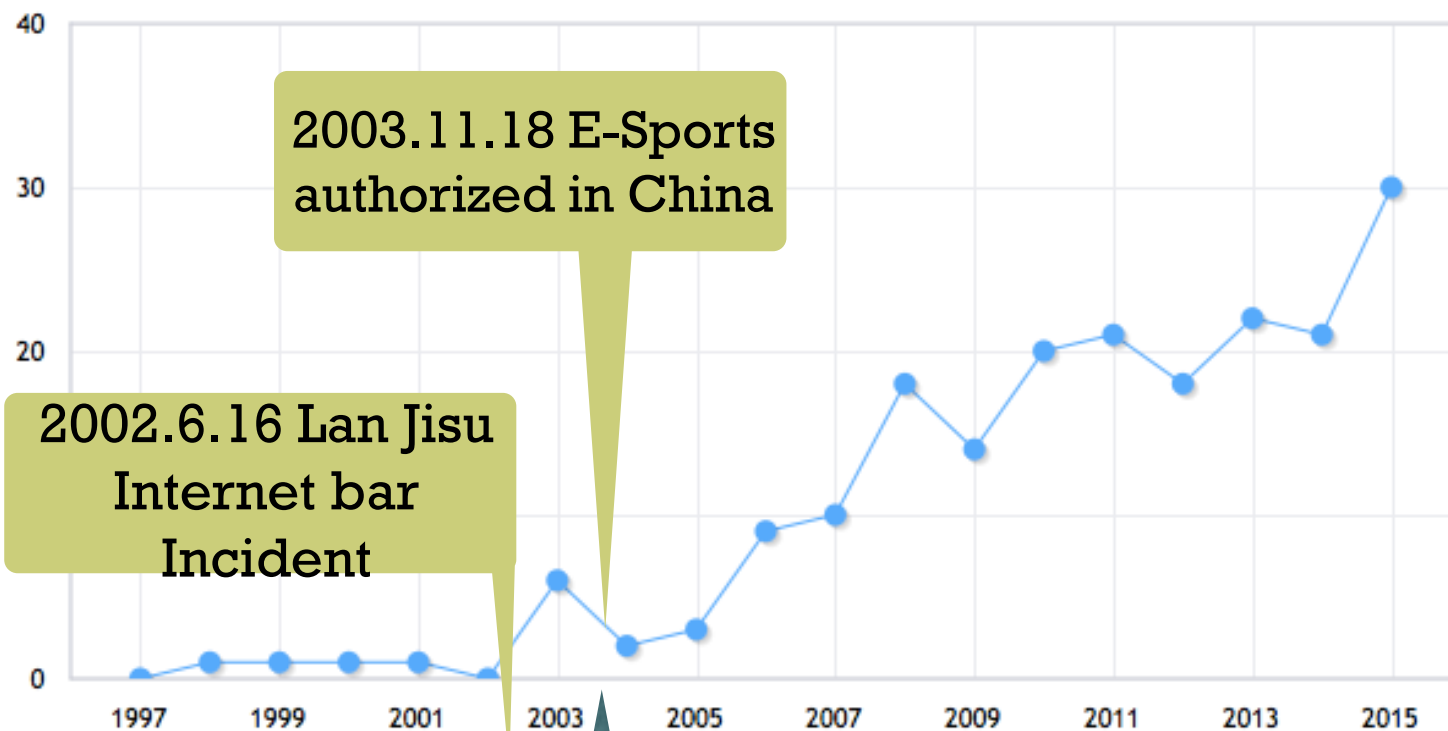
>> 体育 151 竞技游戏



游戏研究 (GAME STUDIES IN CHINESE)

学术关注度

游戏研究



全部年份**游戏研究**的相关热门被引文章

[教育游戏的国内外研究综述](#)

程君青;朱晓菊; - 被引频次 183 次

[教育游戏的国际研究动向及其启示](#)

赵海兰;祝智庭; - 被引频次 108 次

[我国教育游戏研究述评及展望](#)

张琪;陈琳; - 被引频次 79 次

[教育游戏的动机、成效及若干问题之探讨](#)

尚俊杰;庄绍勇;李芳乐;李浩文; - 被引频次 73 次

[欧美电脑游戏与教育应用研究状况综述](#)

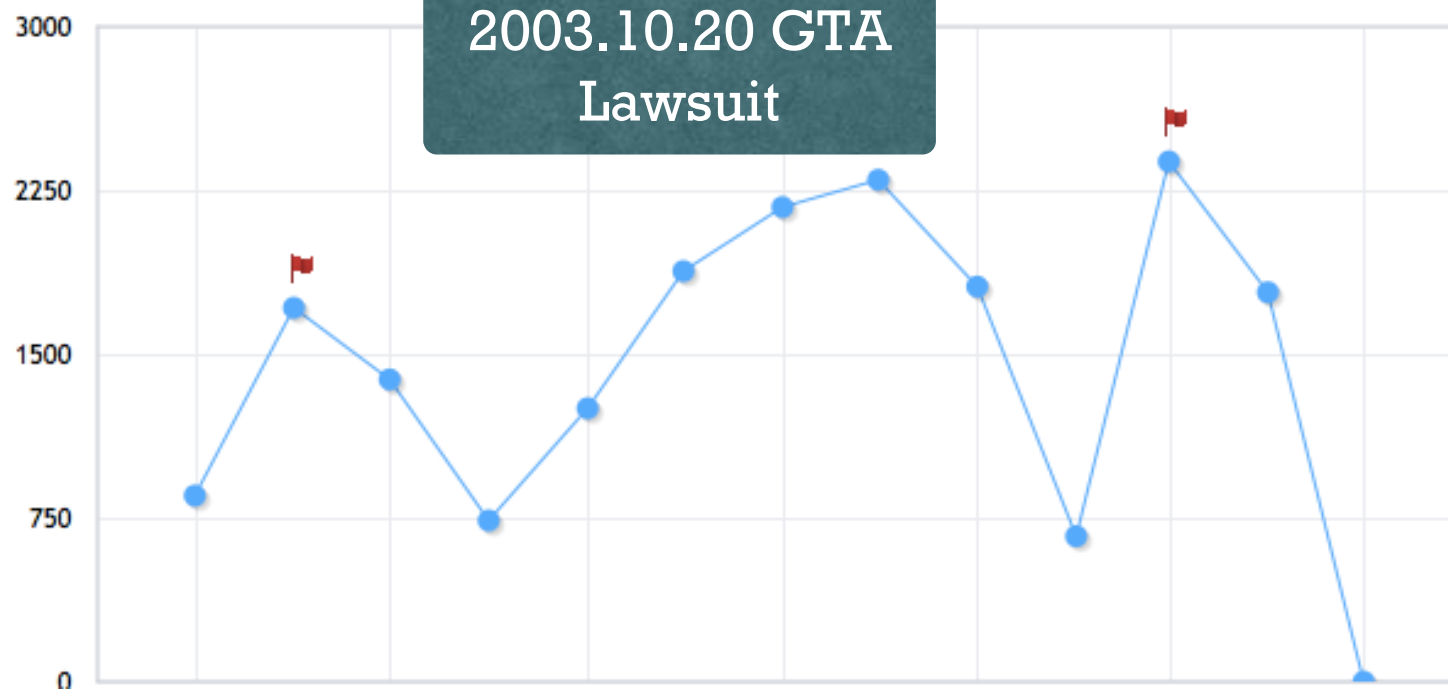
卞云波;李艺; - 被引频次 56 次

synopsis on educational games

[查看更多文章>>](#)

用户关注度

游戏研究



近一年**游戏研究**的相关热门下载文章

[国内教育游戏研究发展综述](#)

王庆;钮沐联;陈洪;朱德海; - 下载频次 1089 次

[从“赶工游戏”到“老板游戏”——非正式就业中的...](#)

郑广怀;孙慧;万向东; - 下载频次 862 次

[沙盘游戏疗法的应用及研究现状](#)

赖小林;巢东蕊;丁成文; - 下载频次 653 次

[重塑学习方式:游戏的核心教育价值及应用前景](#)

尚俊杰;裴蕾丝; - 下载频次 610 次

[国际教育游戏实证研究综述:2008年—2012年](#)

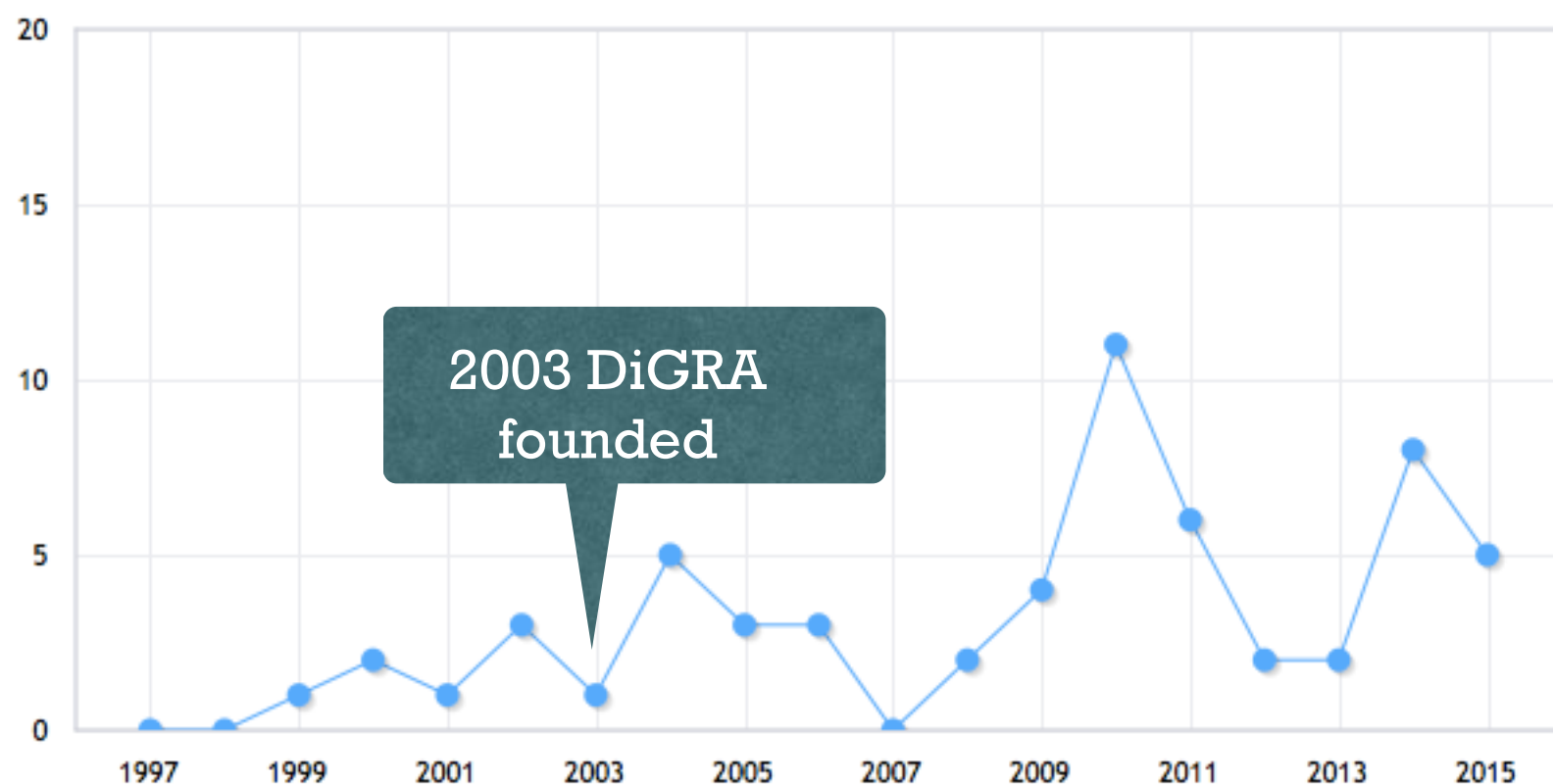
尚俊杰;肖海明;贾楠; - 下载频次 604 次

[查看更多文章>>](#)

GAME STUDIES

学术关注度

game studies



全部年份 **game studies** 的相关热门被引文章

上市公司内控信息披露与政府监管的有效性——基于...

赵息;路晓颖; — 被引频次 38 次

供应链中供应商订单分配的不完全信息动态博弈研究

张旭梅;李国强;张翼; — 被引频次 34 次

股价与交易量均衡下的个体证券投资者与机构间的博...

李心丹;王冀宁;盛昭瀚 — 被引频次 31 次

风险投资契约的博弈分析

严太华;张龙 — 被引频次 30 次

道德风险与保险商品价格形成的博弈分析

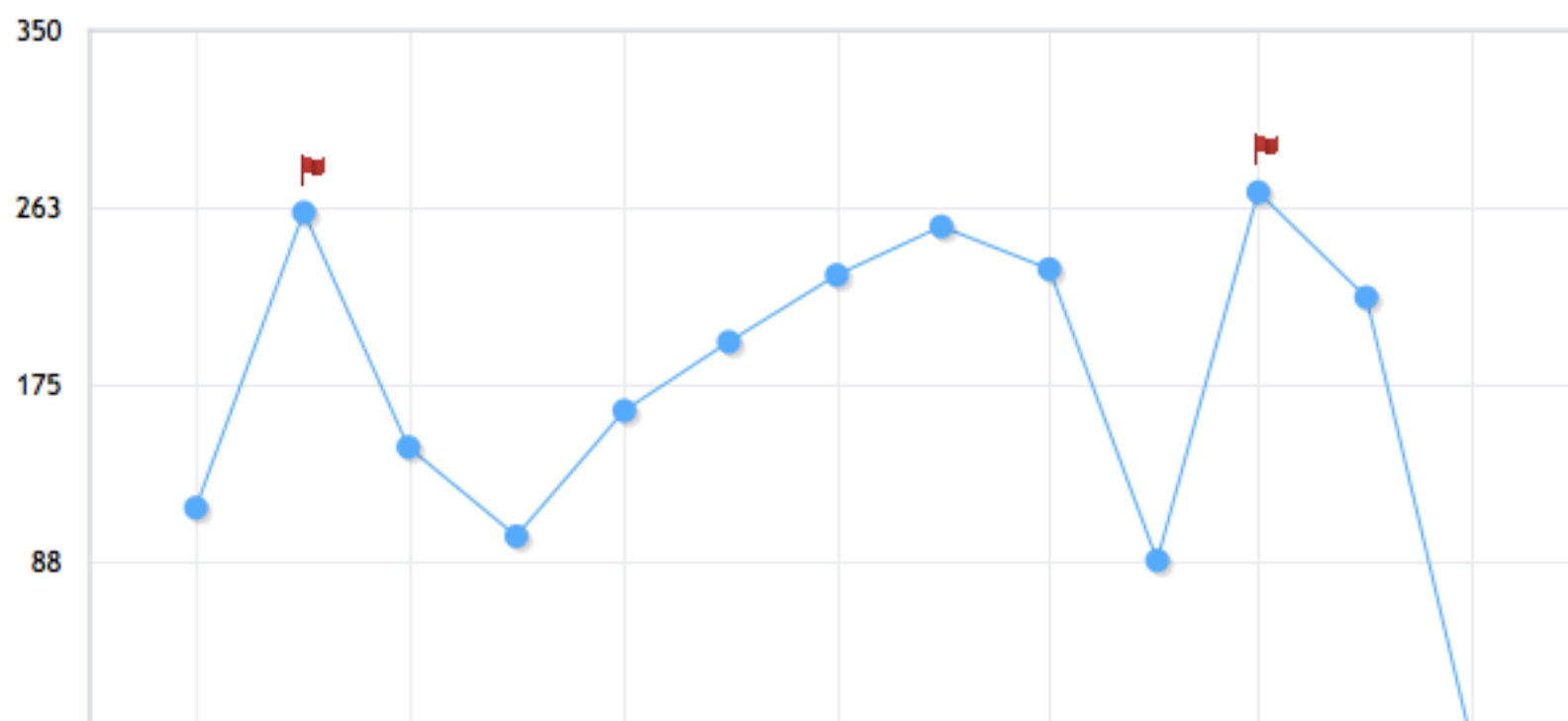
祝向军 — 被引频次 23 次

actually game theory

[查看更多文章>](#)

用户关注度

game studies



近一年 **game studies** 的相关热门下载文章

上市公司内控信息披露与政府监管的有效性——基于...

赵息;路晓颖; — 下载频次 205 次

基于系统动力学的建筑安全监管博弈研究

程敏;朱前程;董大旻; — 下载频次 179 次

最后通牒实验与人类的公平感

陈叶烽; — 下载频次 176 次

供应链中供应商订单分配的不完全信息动态博弈研究

张旭梅;李国强;张翼; — 下载频次 168 次

碳排放约束下考虑制造商竞争的供应链动态博弈

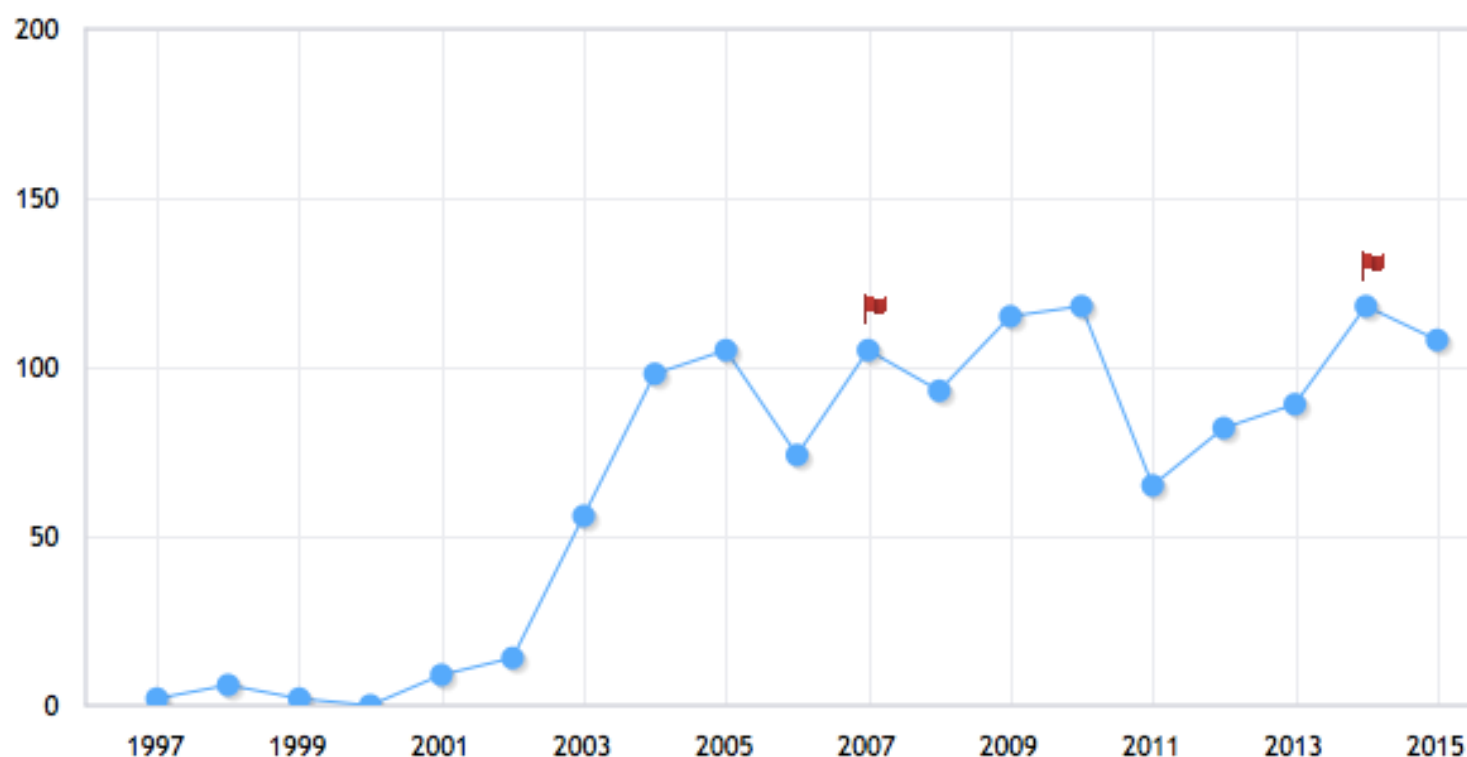
赵道致;原白云;夏良杰;谢鑫鹏; — 下载频次 155 次

[查看更多文章>](#)

游戏产业 (GAME INDUSTRY)

学术关注度

游戏产业



全部年份**游戏产业**的相关热门被引文章

[教育游戏产业研究报告](#)

吕森林 - 被引频次 197 次

[网络游戏产业研究](#)

卓武扬 - 被引频次 86 次

[试论网络虚拟财产的法律性质](#)

柴晓宇,贾娅玲 - 被引频次 63 次

[试论中国的网络游戏产业](#)

杨健,郭建中 - 被引频次 57 次

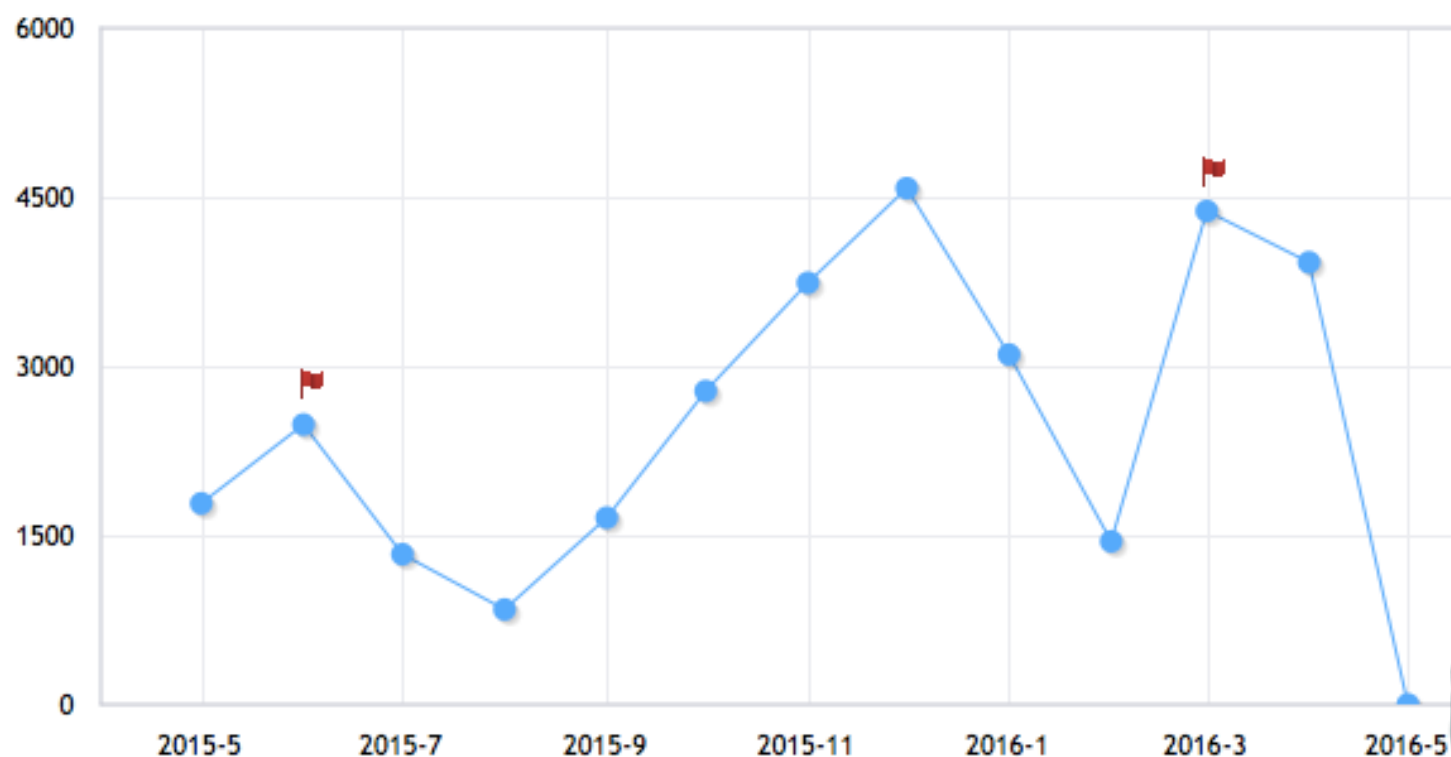
[网络游戏对青少年人格心理发展的影响](#)

张铁楠 - 被引频次 47 次

internet game industry &
Education

用户关注度

游戏产业



近一年**游戏产业**的相关热门下载文章

[IP热潮的背后与泛娱乐思维下的未来电影](#)

程武;李清; - 下载次数 1469 次

[网络游戏直播平台现状概述](#)

刘青; - 下载次数 1146 次

[影视节目IP挖掘与内容孵化](#)

本刊编辑部; - 下载次数 915 次

[《英雄联盟》的多元化模式与网游发展前景](#)

张爱华;祝笛; - 下载次数 641 次

[网络游戏直播平台的传播学刍议](#)

孟轶; - 下载次数 584 次

streaming, movies, LOL

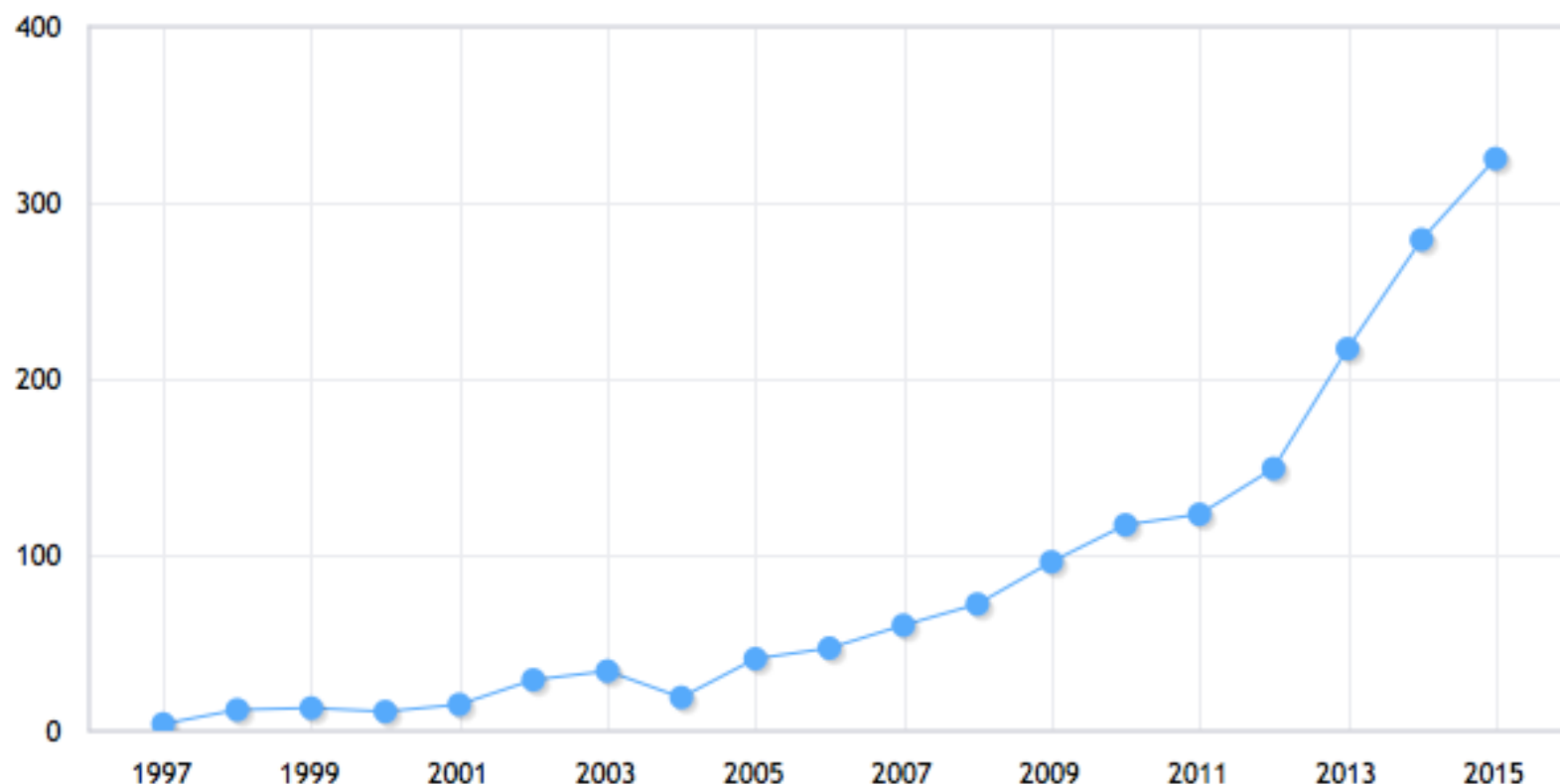
[查看更多文章>>](#)

注: 表示标识点数值高于前后两点, 且与前一数值点相比增长率大于30%。

游戏化 (GAMIFICATION)

学术关注度

游戏化



全部年份**游戏化**的相关热门被引文章

[游戏化学习理念在翻转课堂教学中的应用研究](#)

张金磊;张宝辉; - 被引频次 243 次

[移动微型学习的内涵和结构](#)

陈维维;李艺; - 被引频次 115 次

[师生互动的本质特点与外部表征](#)

李保强 - 被引频次 109 次

[以游戏精神实现教学与游戏的融合](#)

王春燕 - 被引频次 95 次

[网络游戏与教育融合的探究——游戏化学习社区初探](#)

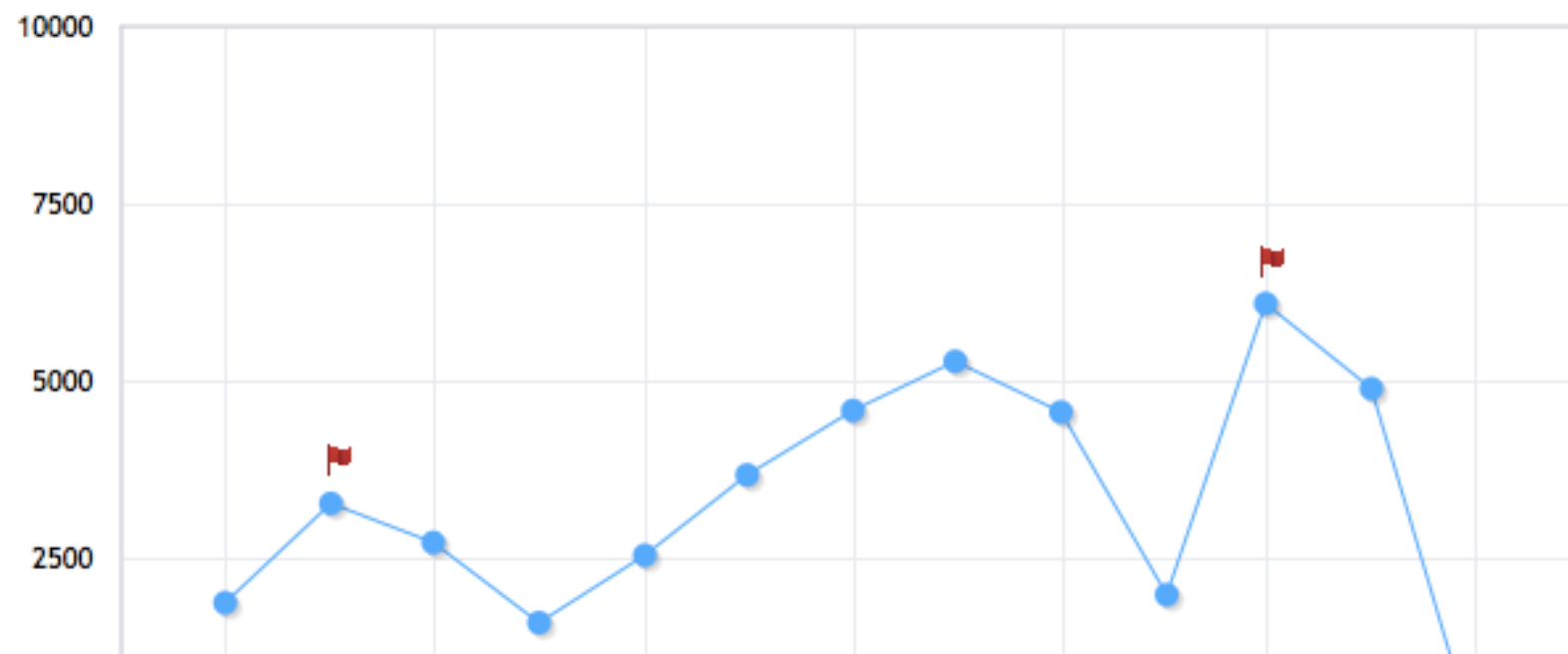
杨卉;王陆;马如霞; - 被引频次 87 次

[查看更多文章>>](#)

entirely on education

用户关注度

游戏化



近一年**游戏化**的相关热门下载文章

[游戏化学习理念在翻转课堂教学中的应用研究](#)

张金磊;张宝辉; - 下载频次 3466 次

[多维视阈下的国内MOOC研究进展与可视化分析—...](#)

万昆;叶冬连;戚丽;曾婷;张林燕; - 下载频次 963 次

[MOOC背景下信息素养教育的变革](#)

黄如花;李白杨; - 下载频次 676 次

[国际教育游戏实证研究综述:2008年—2012年](#)

尚俊杰;肖海明;贾楠; - 下载频次 604 次

[游戏化学习的研究进展及展望](#)

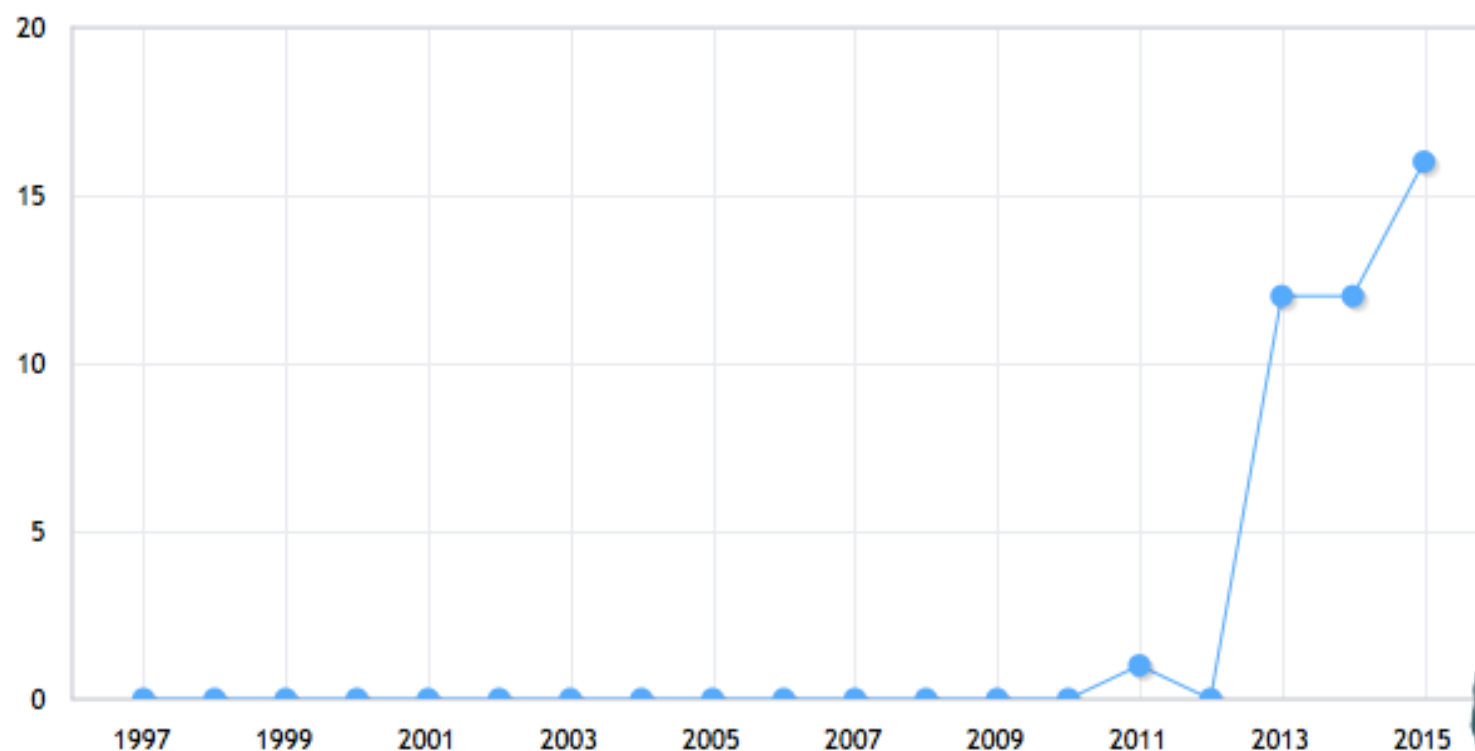
鲍雪莹;赵宇翔; - 下载频次 603 次

GAMIFICATION



学术关注度

gamification



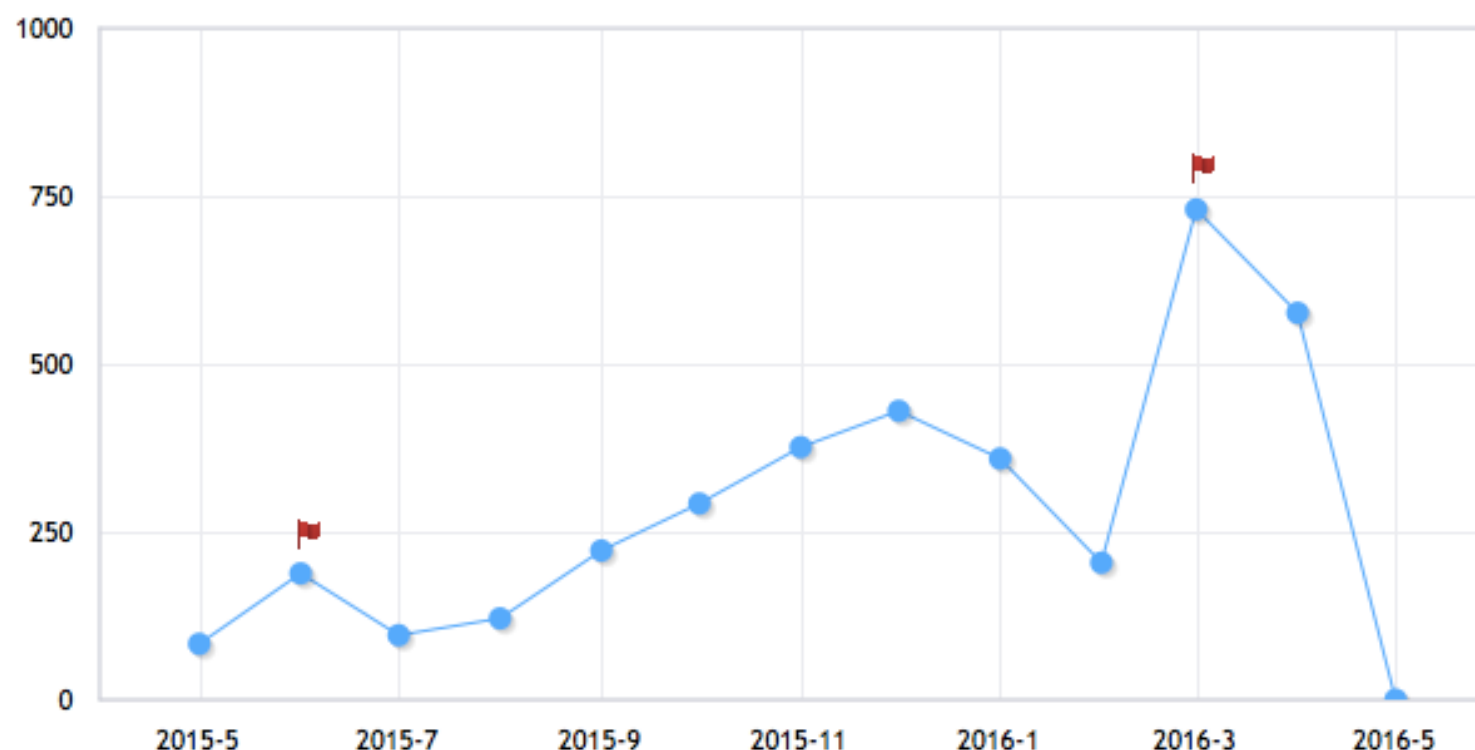
全部年份gamification的相关热门被引文章

- 2013地平线报告高等教育版(上)**
(美)NMC地平线项目;龚志武;吴迪... - 被引频次 32 次
- 2014地平线报告高等教育版**
NMC地平线项目;龚志武;吴迪;陈阳... - 被引频次 13 次
- MOOC背景下信息素养教育的变革**
黄如花;李白杨; - 被引频次 9 次
- 2013地平线报告高等教育版(下)**
NMC地平线项目;龚志武;吴迪;陈阳... - 被引频次 9 次
- 高校信息素养教育游戏化策略**
苏云; - 被引频次 8 次

entirely on higher education

用户关注度

gamification



近一年gamification的相关热门下载文章

- MOOC背景下信息素养教育的变革**
黄如花;李白杨; - 下载频次 676 次
- 2014地平线报告高等教育版**
NMC地平线项目;龚志武;吴迪;陈阳... - 下载频次 263 次
- 高校信息素养教育游戏化策略**
苏云; - 下载频次 230 次
- 游戏化在人力资源管理中的应用:理论分析与实践反思**
罗文豪;孙雨晴;冯蛟; - 下载频次 172 次
- 幼儿园教学活动游戏化的几点思考**
李雪; - 下载频次 166 次

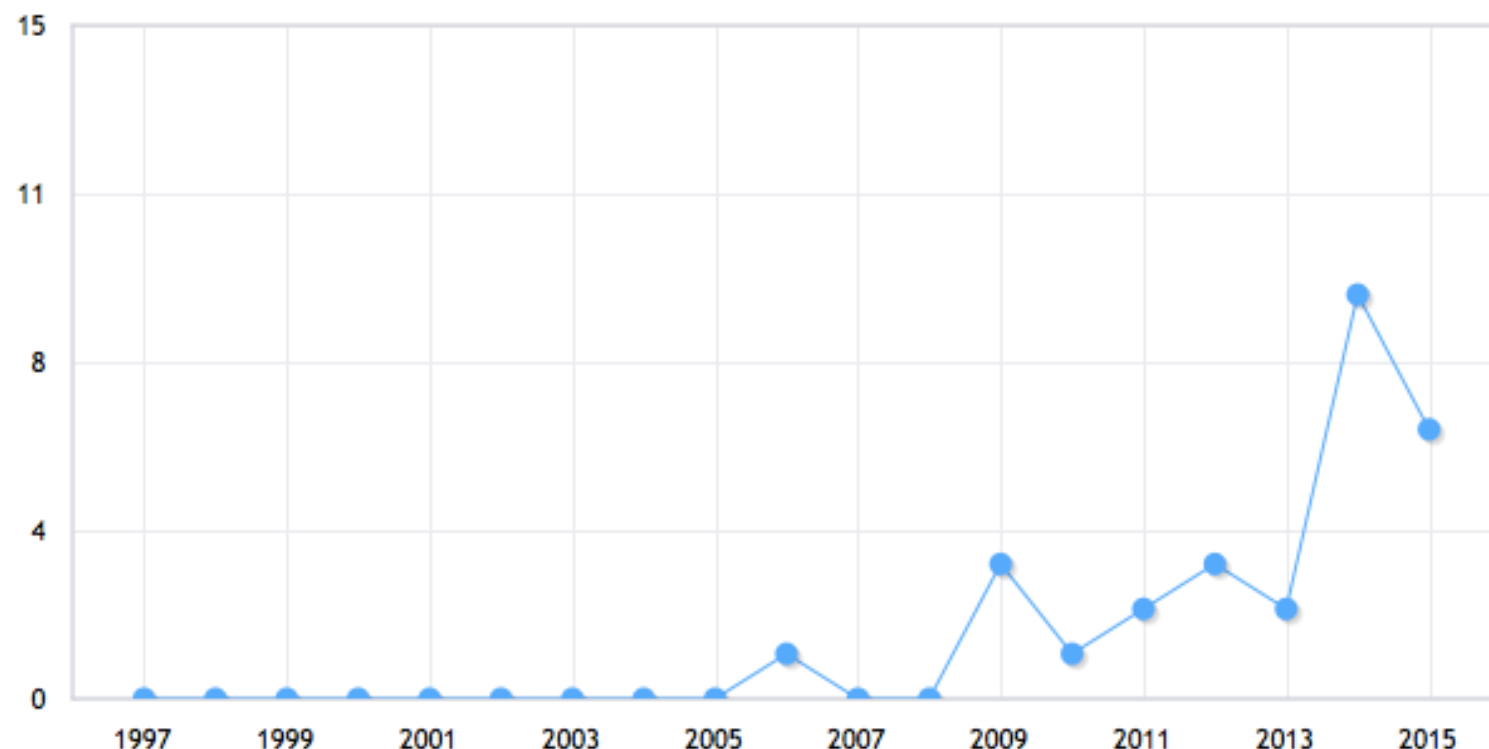
查看更多文章

注: 表示标识点数值高于前后两点, 且与前一数值点相比增长率大于30%。

SERIOUS GAMING

学术关注度

serious game



全部年份 **serious game** 的相关热门被引文章

游戏式学习研究综述

周昌能;余雪丽; - 被引频次 28 次

Edutainment概念起源和定义研究综述

刘威;恽如伟; - 被引频次 12 次

美国互联网科普案例研究及对我国的启示

潘津;孙志敏; - 被引频次 9 次

严肃游戏:心理健康教育方法创新

李林英;邹昕;王春梅; - 被引频次 6 次

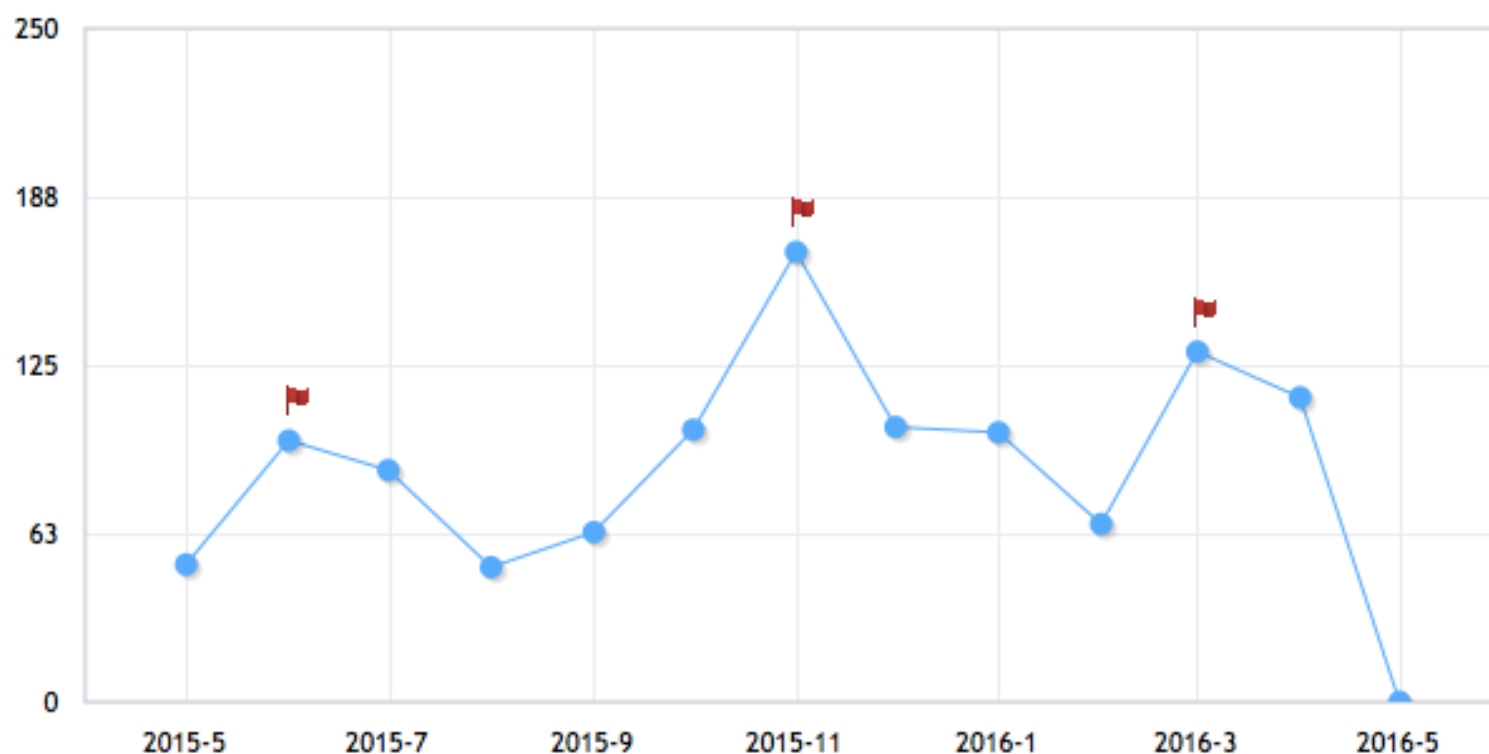
移动端儿童严肃游戏界面设计研究

王璇; - 被引频次 5 次

[查看更多文章>>](#)

用户关注度

serious game



近一年 **serious game** 的相关热门下载文章

美国互联网科普案例研究及对我国的启示

潘津;孙志敏; - 下载次数 188 次

基于Kinect交互的上肢虚拟康复系统设计与研究

丁伟利;郑亚卓;苏玉萍;李小隼;魏秀利; - 下载次数 138 次

游戏式学习研究综述

周昌能;余雪丽; - 下载次数 102 次

移动端儿童严肃游戏界面设计研究

王璇; - 下载次数 98 次

严肃游戏:心理健康教育方法创新

李林英;邹昕;王春梅; - 下载次数 86 次

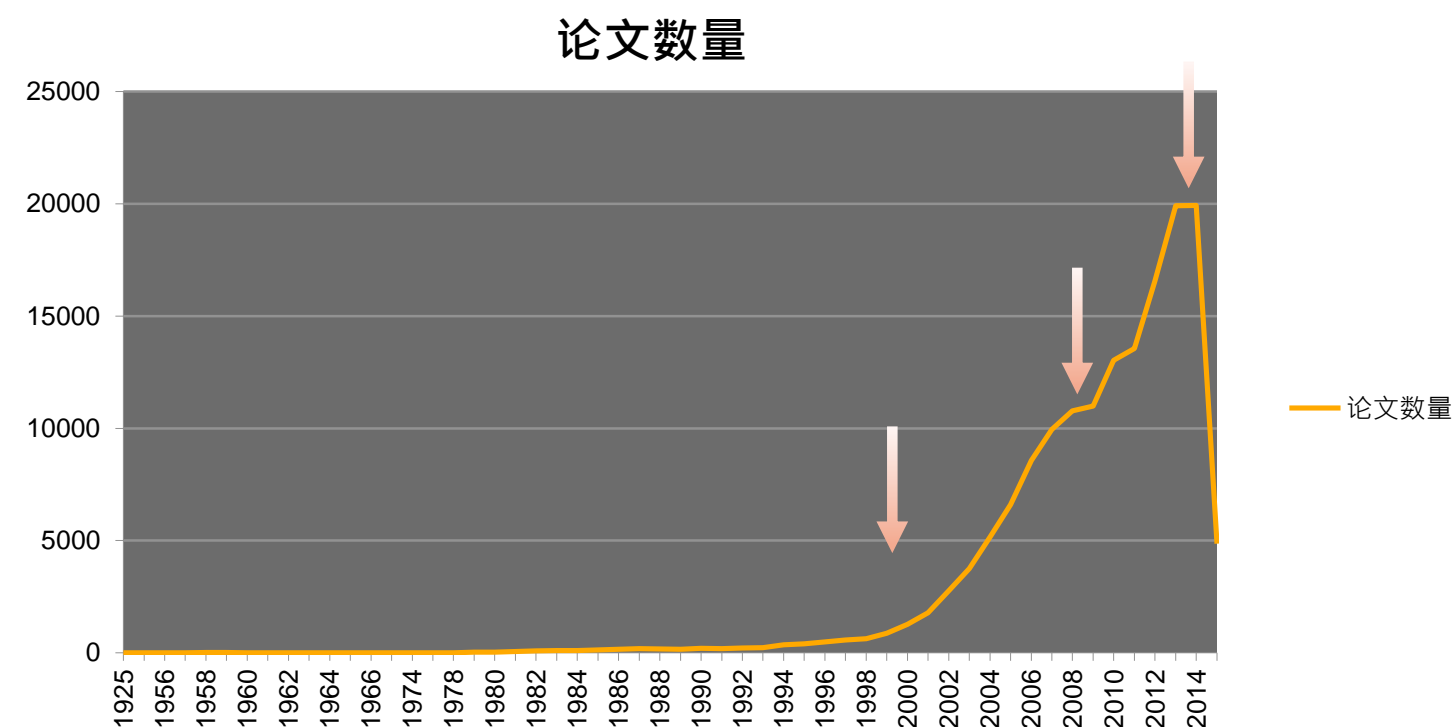
[查看更多文章>>](#)

注: 红旗表示标识点数值高于前后两点, 且与前一数值点相比增长率大于30%。

UNDERSTANDING THE STATISTICS

年份	论文数量
1925	1
1937	1
1956	4
1957	5
1958	11
1959	14
1960	9
1961	1
1962	8
1963	9
1964	8
1965	3
1966	1
1973	1
1974	2
1975	1
1978	7
1979	28
1980	37
1981	63
1982	90
1983	99
1984	109
1985	126

1986	153
1987	192
1988	168
1989	157
1990	209
1991	188
1992	213
1993	225
1994	366
1995	403
1996	491
1997	566
1998	635
1999	869
2000	1270
2001	1781
2002	2773
2003	3748
2004	5160
2005	6597
2006	8570
2007	9951
2008	10778
2009	10991
2010	13034
2011	13554
2012	16567
2013	19918
2014	19931
2015	4869

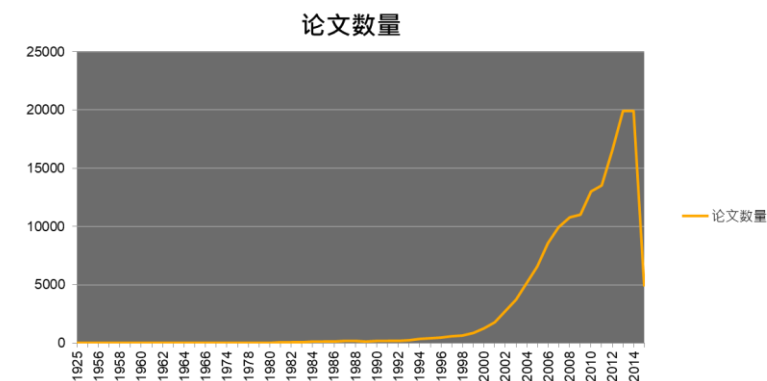


Data Source: CNKI Database
Full Text Search “游戏研究”

154,965 Results including papers, journal articles, newspaper articles, legal documents, .etc



HISTORY: 1980S -2014



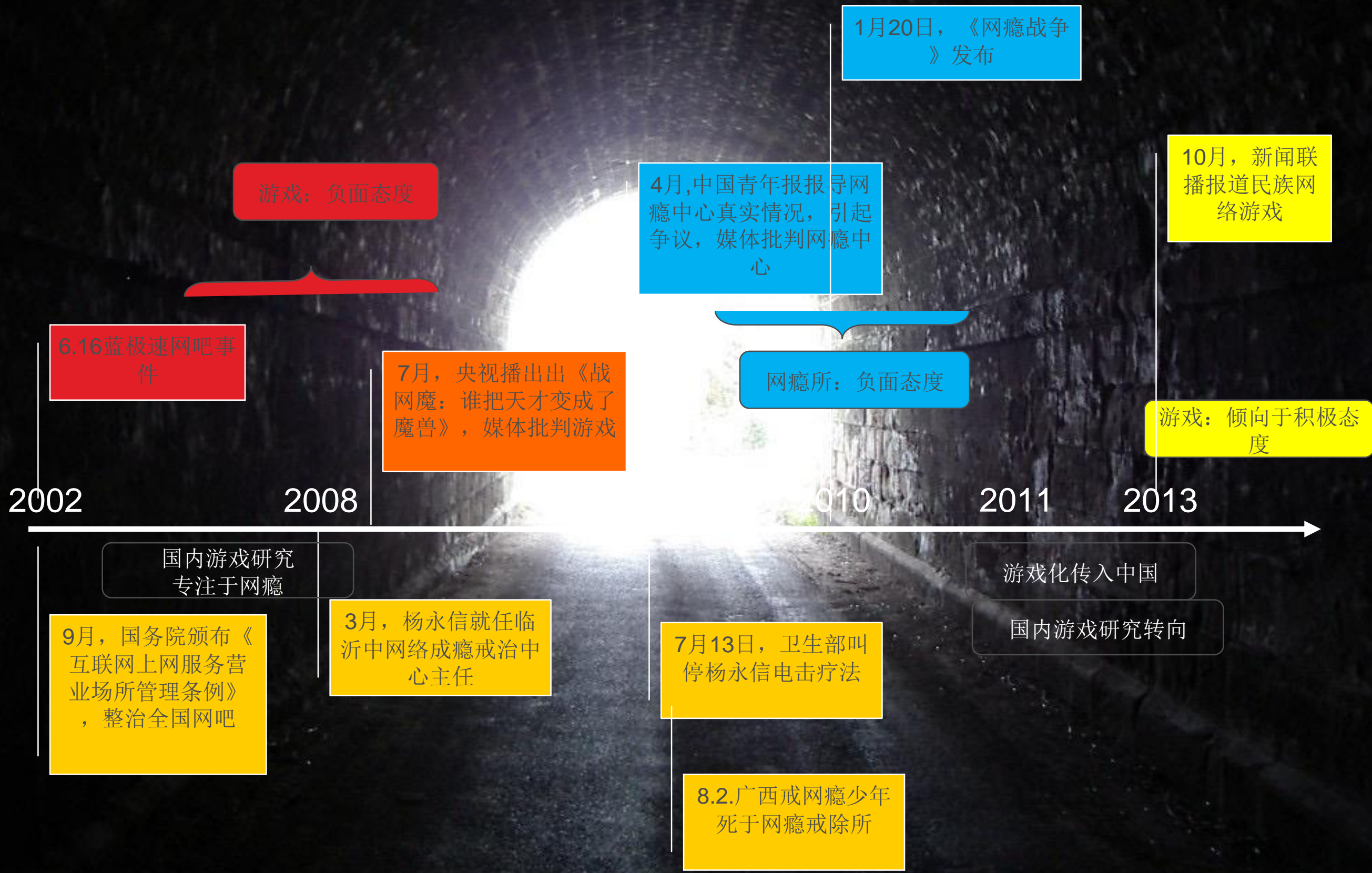
HISTORY: 1980S -2014

- A little bit of history

- 80s chinese FC 小霸王学习机
- 1999-2001 A series of online games getting popular: CS, Ultima, KOK, Stone Age, Legend of Mir(传奇)
- 2002 Blue-ray Netbar Incident (蓝极速网吧事件)
- 2003 SARS; “健康游戏忠告”; Game into 863 Plan
- 2004 Suicide of Zhang Xiaoyi(张潇艺) & “internet addiction”
- 2005-08: booming game industry: World of Warcraft & e-sport ; Zxxs(钟须门)
- 2008 Internet Addiction Rehab Center & Electric Shock to “cure”
- 2009 WCG in China; 40 hours=internet addiction



如何看待网瘾/游戏上瘾？



HEATED AREA OF RESEARCH

- 1990s-2010s: Game Addiction/ Player Addiction
- 2011 onwards:
 - 1. Educational Games, Gamification and Therapeutic Research of Games
 - 2. Introducing the western game studies frameworks into mainland game studies, increasing number of player researches (social sciences), booming industry research (academia + leading company like Tencent) and the yet-to-grow humanities.



GAME “ADDICTION”

- Research from Psychology, Sociology, behavioral science
- “Scientific” or “Cultural” ?
- Interconnected with therapeutic researches of Games
- The changing attitude since 2015

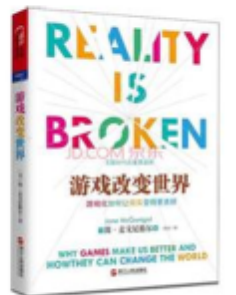


GAMES AND EDUCATION

- A little bit of history
 - The earliest literature on gaming were all somewhat related to education.
 - April 1985, 3rd Annual Conference for Child Education confirmed Game as a major subject area of research
 - July 1987, Game Research Team Formed
- Major Techniques: game centered/ gameful activity centered
- Case Studies abounds, lacks theoretical frameworks

GAMIFICATION THEORIES & PRACTICES

- A little bit of history:
 - Continuation of educational games
 - *Reality is Broken*
- Heated area of research gain popularity: 3678 papers in past 5 years
- Case studies abounds, lacks theoretical framework



WHAT DID THE EARLIEST WORKS FOCUS?

- The really early literature on games...are mostly related to education and training, while some are related to games and culture.
- one 1924 literature said “culture is game, while profession is work”.
- A 1925 work translated John Dewey’s piece on “cultural education and professional education” and basically implies that games are more intrinsic.

Dewey visited China in 1919,
And was influential to the key
literati of the time

文化教育與職業教育

杜威原著見 School and Society No. 459

易作霖

凡視所事為職業之人。雖獲有較大之技術與較多之成功。其地位終出於中心箇嗜者 (Amastr) 之下。於遊戲然。於教育亦然。流俗之人或不辨此。顧就大體言。不論遊戲抑學問。前者乃出自活動之愛好。專注於事物之本身而追求之。後者則隸役於金錢之報償與其他外部的結果。亦彰彰甚明。方今殆無在不見一種不可阻遏之趨勢。使教授與學習悉成爲職業性質。於中等學校爲尤甚。而篤嗜學問之士且不若彼篤嗜遊戲者能自托足。則大多數人之概念此種教育上之趨勢。蓋亦無足怪矣。

此不難舉例言之。科學上。藝術上對於心的事物之純潔的愛好與理想

文化教育與職業教育

五

化文與業職

於此已。余嘉二君之續。足爲來者勸也。故樂爲之序。且以諗夫從事教育者。一

(譯行並應育教化文與育教業職論 Dearborn 譯稿)

職業所以特以生。文化所以特以樂其生。職業之結果近。文化之結果遠。職業的服務有限。文化的觀察無窮。職業的現象在外。文化的現象在內。職業是工作。文化是遊戲。(並非滑稽。職業乃需要之職業。文化乃自由之活動。職業束縛人於現在。文化通屬人於未來。職業是事實的。文化是理想的。職業之功能狹。文化之功能闊。職業是勞力的。文化是思維與創造的。職業譬如烘麵包。文化開揚麵包之所以應烘。職業因文化而有價值。文化因職業而得可能。

通訊二 與學與樂

四七一



THE “CHINESENESS” IN CHINESE GAME STUDIES

- 1. The major discussion and literature taking place at **popular magazines** like *Popsoft* prior to 2013, and several online platforms like *Zhihu*, instead of the academia. The industry and the academia ceased to have conversation since the popularity of the “internet addiction” in 2005s.
- 2. The major obstacle being the **cultural unawareness of the hostility** in Chinese Culture towards gaming.
- 3. Generally speaking, the **game literacy** of gaming is relatively low and that hinders people from seeing the potential in gaming, and thus hinders serious game researches.
- 4. Currently, the research is growing, yet still are mostly focusing on **practical and utilitarian** aspect of gaming and highly scattered, without paying too much attention to the nature of video games or how to understand gaming in an industrial society.
- 5. The Gaming industry is developing towards a **monopoly** industry, small developers are vanishing and indie games are becoming more and more **capitalized**. The social and humane concerns are vanishing.



ANYTHING CHINESE ABOUT GAMES IN CHINA*?

A GOOD RESEARCH QUESTION FROM BMW



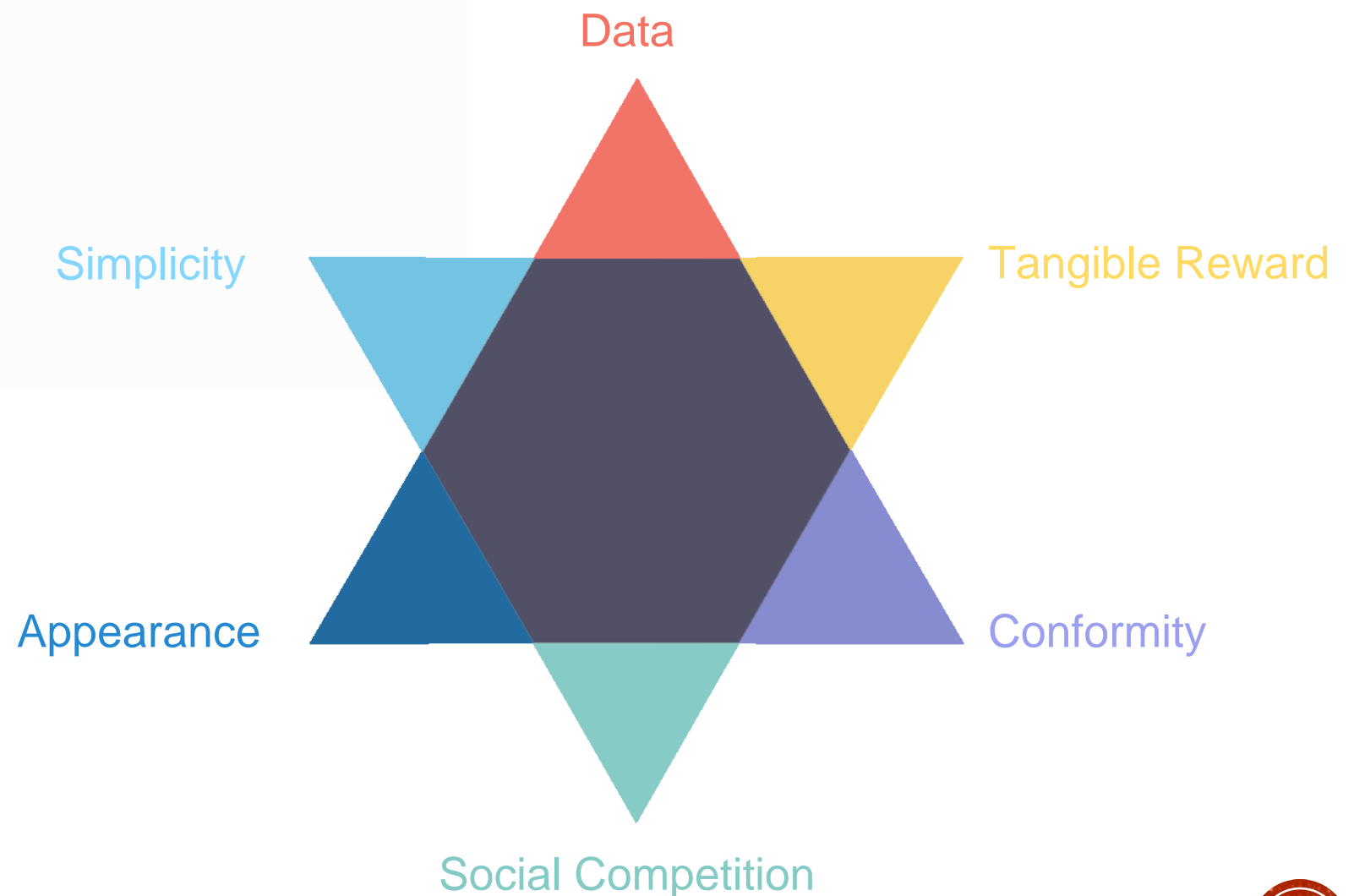
- What factors attribute for the popular games and gamification practices in China?
- Does Culture have a say for the popularity of those games?

** “China” in this presentation all refers to mainland China*



Secrete of Success

- ✓ Successful games in common:
Combat + Strategy
- ✓ Unsuccessful games in common:
somewhat hardcore + combat + strong reliance on teaming up
- ✓ Chinese Games in common:
storytelling + showing off
- ✓ Popular Gamification in common:
Social + Luck + Strategy





1. The Data Rules:
quantitative system;
leaderboard
2. Follow the majority:
distribution channel dominance;
marketing matters
3. Money Rules:
Tangible, physical Reward;
Spend ¥/\$ to show off
4. Social Competition Rules:
use skill and strategy to compete
in a social setting
5. Simplicity Rules:
simple rules,
good on-boarding,
linear narrative
6. Appearance Rules:
beautiful, ostentatious graphics;
beauty(mostly ♀) marketing



1 Cultural factors does not affect popular games in terms of game content; Mechanics and subsequent services tailored to the need of the players contribute to the success of games that are popular in China.

2 Culture affects gamer behavior and motivation, where Chinese customers that supported popular games and gamification practices valued data, simplicity, tangible reward, social competition and the public preferences of the majority.

Un-gamefulness in popular Chinese Games

WHY?

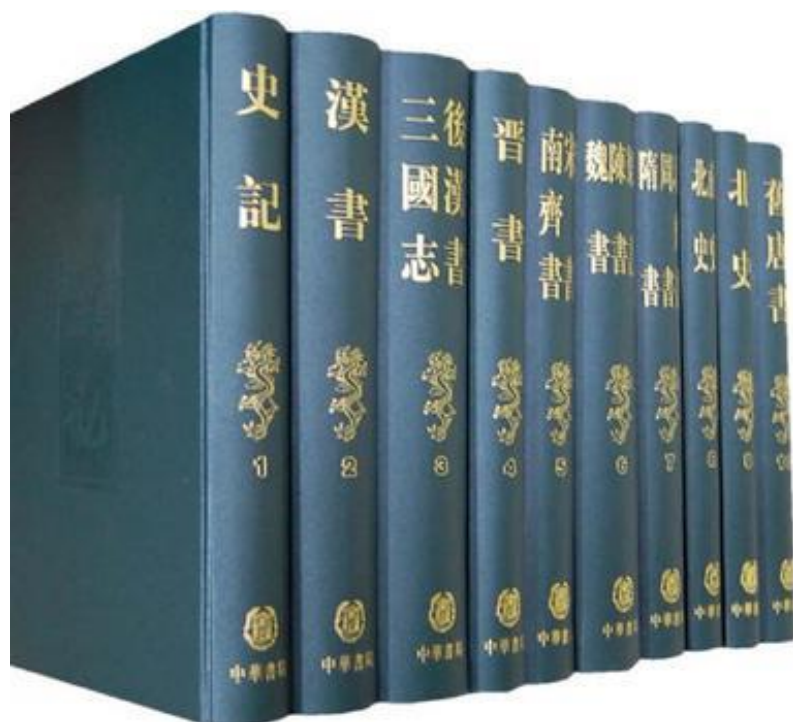


**COULD THIS HAVE SOMETHING TO DO WITH THE
CHINESE CULTURAL ATTITUDE TOWARDS GAME?**



PROBING INTO THE CHINESE CLASSICS

- Investigate The 24 Dynastic Histories (二十四史) that covers over 2,800 years for an overview
- Analyze *Zizhi Tongjian* (Chinese: 資治通鑑; literally: "Comprehensive Mirror in Aid of Governance") as it was the political guidance for the emperors



CONTEXT

Instruments, musicians,
Tyrant, courtier,
Hermits, Eight-Diagrams

PLAYER

Tyrant, courtier,
Servant, concubines,
Childhood of the great ones

史记	6条
汉书	13条
后汉书	5条
三国志	7条
晋书	8条
宋书	5条
南齐书	1条
梁书	3条
魏书	1条
周书	1条
隋书	3条
南史	5条
北史	3条
旧唐书 + 新唐书	4条
旧五代史 + 新五代史	2条
宋史	2条
元史	1条
明史	7条
清史稿	3条



GAME in *Zizhi Tongjian* 資治通鑑

B.C.403-A.D.959

Search “游戏”, 21 results ;

“嬉”, 29 results ;

“戏”, 383 results ;

“耍”, 42 results ;

“玩”, 236 results



negative



- Yet the result lapses with the 24 histories: the players are sub-cultural creatures of desire, and the settings they play/game diverted them of their work/real business



IN CHINESE, WHAT STANDS FOR “GAME”?

Chinese characters are logogram (语素文字) as opposed to phonogram like English.

LOGOGRAM—a written character that represents a word or phrase.

PHONOGRAM—a grapheme (written character) which represents a phoneme (speech sound)

Ancient Chinese

- 戏
- 嬉
- 玩
- 耍

morpheme
=single character

Modern Chinese

- 游戏、游玩、游乐
- 嬉戏、戏耍
- 玩乐、玩耍

morpheme
= phrase



CULTURAL MESSAGE IN THE WORD

甲骨文	金文	籀文	隶书	楷书	行书	草书	标准宋体
𡗗	缺	缺	缺	嬉	嬉	嬉	嬉
钟371	智缺	智缺	智缺	王羲之	黄庭坚	毛泽东	印刷字库



字形：女子在舞乐中歌舞戏耍

喜=“嬉”的字眼，形容了游戏的心理状态

女=将“嬉”为代表的游戏行为打入与主流文化、与工作相对的家庭领域

同样具有不严肃的特点

图片来自刘梦霖，“追寻游戏的精神”，《高线：开始游戏》电子工业出版社

金文	籀文	隶书	楷书	行书	草书	繁体标准	简体标准
𡗗	𡗗	戲	戲	戏	戏	戲	戏
沈虚 古林	说文解字	魏光禄碑	颜真卿 颜真卿	郑板桥 敬世江	宋高宗	印刷字库	印刷字库



𡗗 = 𠂔 + 𠂔 + 𠂔



金文字形：本义=奴隶或死囚在鼓号声中表演斗兽

不严肃；视生死若轻，娱乐为重的反常性、残酷性

图片来自刘梦霖，“追寻游戏的精神”，《高线：开始游戏》电子工业出版社



耍 = 而 + 女



- 而,颊毛。用颊毛戏弄女子，本意指不正当地玩弄

甲骨文	金文	籀文	隶书	楷书	行书	草书	标准宋体
缺	缺	玨	玨	玩	玩	玩	玩
智缺	智缺	说文解字	说文解字	马王堆帛书	欧阳询	宋高宗	印刷字库

玩 = 王/玉 + 元



造字本义：悉心观察、欣赏玉贝等奇珍异宝。



CULTURAL BIAS IN THE WORD

Ancient Chinese for “GAME”

- 戏：从戈。玩耍游戏；嘲弄；戏剧；角力。
play; mock; theatre; wrestle
- 嬉：从女。无拘束地游戏玩耍；嘲笑
romp; mock
- 玩：从王。游戏；戏弄；观赏（物）；轻视；业余参与。
play; mock; enjoy; neglect; amateurish
- 耍：从而，从女。游戏；玩弄；戏谑；舞动施展；赌博
play; play with(sword); tease; display; gamble

Games = rule-based
structured play



• 戏
• 玩

• 嬉
• 耍

Play = free form



THE “CHINESENESS” IN CHINESE GAME STUDIES

- 1. The major discussion and literature taking place at **popular magazines** like *Popsoft* prior to 2013, and several online platforms like *Zhihu*, instead of the academia. The industry and the academia ceased to have conversation since the popularity of the “internet addiction” in 2005s.
- 2. The major obstacle being the **cultural unawareness of the hostility** in Chinese Culture towards gaming.
- 3. Generally speaking, the **game literacy** of gaming is relatively low and that hinders people from seeing the potential in gaming, and thus hinders serious game researches.
- 4. Currently, the research is growing, yet still are mostly focusing on **practical and utilitarian** aspect of gaming and highly scattered, without paying too much attention to the nature of video games or how to understand gaming in an industrial society.
- 5. The Gaming industry is developing towards a **monopoly** industry, small developers are vanishing and indie games are becoming more and more **capitalized**. The social and humane concerns are vanishing.



WHERE'S THE FUTURE?

- A more cooperative and inclusive research discussion on games and its social impacts
- Continuing serious research on the ontology of games and on game literacy through collaboration and support

Background

- Game studies exist in the Chinese regions, but scholars are typically scattered and unaware of each other. China, meanwhile, is currently the biggest game market. Hence, Chinese DiGRA was established to cultivate game studies in the region.
- Chinese DiGRA is one of the 11 regional chapters of DiGRA (Digital Games Research Association).
- Established during the '(Chinese) Game Studies Conference' at the University of Nottingham, Ningbo, in April 2014
- Focuses on game research relevant to Chinese speaking countries and the surrounding regions.
- Chinese DiGRA is run by a board comprised of academics in the fields of Chinese games research from Mainland China, Hong Kong, Macau and Taiwan.



DIGRA
International Digital Games Research Association
www.digra.org



GAMES FOR SOCIETY NGO



- a newly founded nonprofit organization aiming at promoting the positive social impact of video games through game studies and gamification practices.
- Currently located in Tsinghua Tus Park.
- Ongoing projects including City Hunter series(gamifying traditions), The 24 Solar Terms interactive picture book, and various education projects with international kinder garden, elementary schools and highs schools.



Promoting Game Researches and Social Impact of Gaming

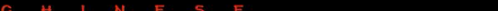
近两年,北京大学、北京师范大学纷纷开出“游戏研究”课程。

游戏,或将成最有趣教科书

[illegible][illegible][illegible]

在开出的“90后学生网评大赛”中,不少同学对《南京大屠杀》这部电影给予了高度评价,这部电影作为题材,它反映了一个时代对历史事件的看法。2009年,《南京大屠杀》这部电影在豆瓣网获得了“豆瓣电影”上“国产片”第一名,“豆瓣”网是以网友打分来评价电影的,有网民说这部电影为“豆瓣”网赢得了第一批网友以电影为题材“豆瓣”网,有网民说这部电影为“豆瓣”网赢得了第一批网友以电影为题材“豆瓣”网,有网民说这部电影为“豆瓣”网赢得了第一批网友以电影为题材“豆瓣”网。

国内高校游戏课部分参考书




 DIGRA
 Digital Games Research Association

CHINESE DIGRA GAME STUDIES 游戏研究 中华游戏研究学会

THE FIRST CHINESE GAME STUDIES CONFERENCE 第一次

中国游戏研究会议

⑤ APRIL 22, 2014 👤 ADMIN 💬 LEAVE A COMMENT

Chinese DIGRA was officially established during the [the \[Chinese\] Game Studies conference](#) at the University of Nottingham Ningbo on April 19th 2014.

中华电子游戏研究协会建于2014年4月19日，宁波诺汉大学举行的第一次中国游戏研究会议中。



2015 CDiGRA“电子游戏在中国：过去、现在和未来研讨会”



清华大学

A woman with dark hair tied back is speaking at a podium. Behind her is a large, stylized red circular graphic with concentric rings. The text 'Felania TED演讲' and '通过游戏改善世界' is overlaid on the right side of the image.

Felania TED演讲
通过游戏改善世界

A woman with long dark hair, wearing a dark top, stands behind a white podium with a microphone. She is smiling and appears to be speaking. The podium has a small logo on the front. Behind her is a large potted plant and a white lattice screen decorated with green leaves. The setting is indoors with a light blue wall and a wooden floor.



2016 CDiGRA 「解密數位電玩之產、學、玩本質：中國、台灣與華語地區數位遊戲學之實務與研究匯流」

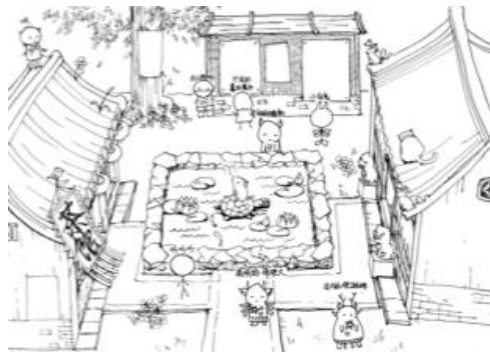
台灣靜宜大學

Felania on Gamification

Gamification App: Gamify the professional aptitude test



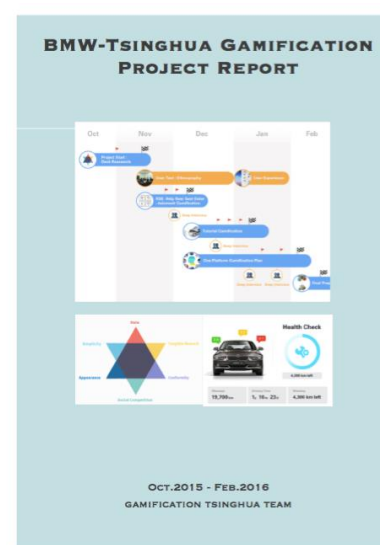
Gamification in Management: F&G



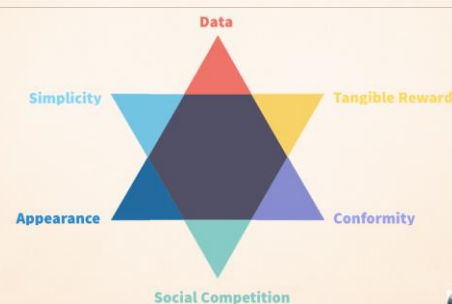
F&G学术翻译公司“云端赏金猎人”管理体系

Gamification for BMW

宝马 - 清华项目

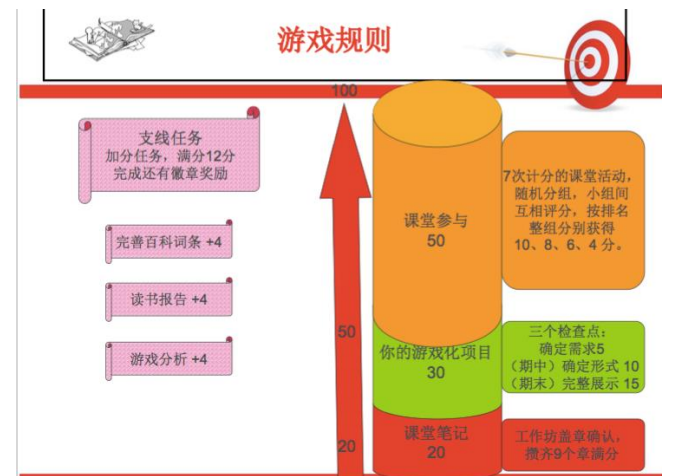


流行游戏的秘密：流行游戏六芒星阵



北师大游戏研究与游戏化课程

Gamification in Education: Master Course in BNU



游戏规则 笔记本与徽章

- > 课堂笔记本是你的“冒险记录”和“用户界面”
- > 每节课的课堂都会涉及到图形化设计，工作坊时我们会一一盖章，有几个章，就有多少分。
- > 笔记本的第一页空出来，作为徽章展示页。徽章种类见下。



料,著名学者札苦托则向船队提供
船员进行了各种培训,包括航海、
姓名、住址、家属的姓名均登记造册

1497年7月8日,达·伽马船
的往来经过,只有一个叫维尔霍的
下来。”所以各国的研究和叙述都

船队最初在迪亚士指挥的一
米纳走马上任而分手后,船队继续
建议,直接到了非洲最西端的佛
带,而不是像迪亚士那样沿岸航
纬32度40分的圣赫勒拿湾,船
水,打柴,捕鱼捉虾。他们在这里
最初双方比较友好,后来一个
便向葡萄牙人投掷石块,发射箭
快被击退,死伤多少不明。在冲
了点轻伤。

绕过好望角进入印度洋后,
牧牛又称牧牛湾)停泊。在这里
进行了易物交换。11月25日,达
柱,据说至今犹存。由于物资消
弃烧毁。之后发生了以囚犯为
但被达·伽马及时察觉,把几个
船队很快越过了迪亚士到达的
和资料,没有人航行过的陌生水
看到了今南非纳塔尔地区海岸,便把它命名如斯,意即至福之地。



世界近代史课堂活动

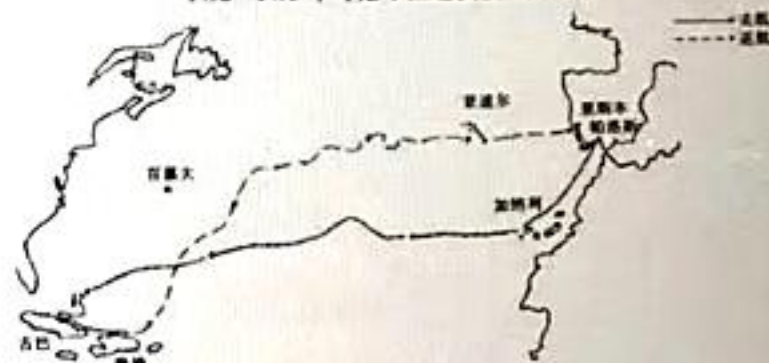
2016-9-30 清华大学

第一组 指示卡

第一组:请阅读材料包,在限定时间内研究出达伽马的航行路线,并在大航海4中操纵舰队航行至达伽马发现的印度。如果发现遵循路线太难,你们也可以开发自己的路线,在限定时间内成功到达即可。无需考虑回程路线。请记住你们在航行过程中的心得。

你们手中持有第二组的航海图,请在第二组航行时核对其航线与哥伦布出行时的航线是否一致(特别注意看几个重要的港口是否经过),注意记录游戏中出发的时间与到达时间(并与哥伦布的真实航行时间作对比),并打分(100分满分)。

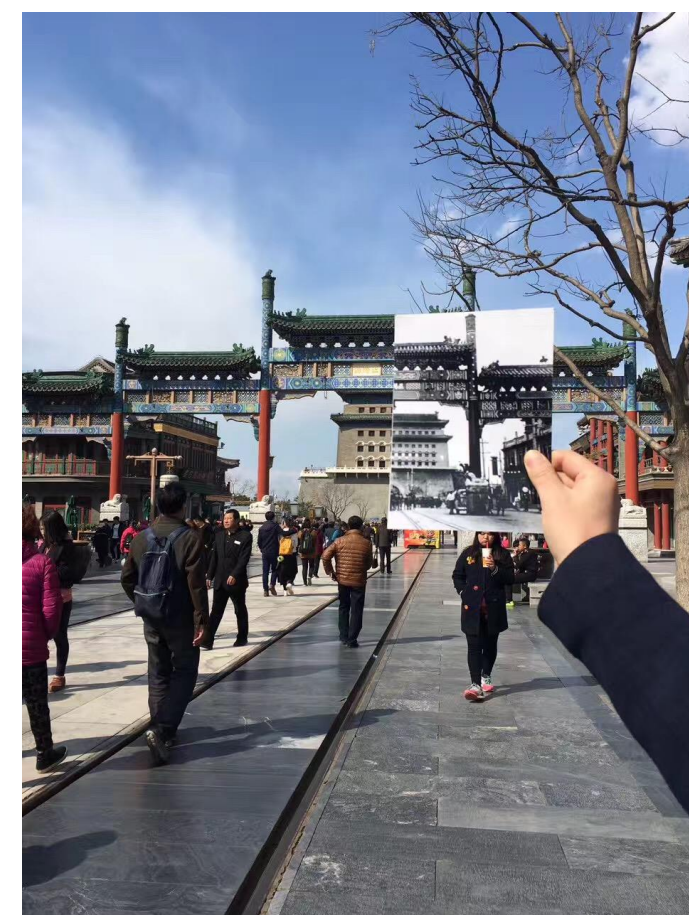
1492—1493年哥伦布往返横渡大西洋图



重要港口:帕洛斯港(韦尔瓦市,游戏中从塞尔维亚或休达出发均可,里斯本出发则扣分)-加纳利群岛(游戏中拉斯帕马斯港算对)-圣萨尔瓦多(游戏中没有,到达圣多明尼加算全对,圣约翰勉强对)。

航行均结束后,请在5分钟内报告你们的航海心得(你觉得最艰难的是什么地方?你觉得达伽马航行最艰辛的是什么地方?你能理解他吗?)并公布给第二组的分数并指出其航线的错误或给予点评。

让学生在世界史课堂上小组合作,利用史料构建航线,在大航海4里航出达伽马和哥伦布的路线。



CURRENT RESEARCH

DSM 2017



Games as a form of History: Druid Revival Through Video Game

Felania Mengfei Liu

History Department, Tsinghua University

August 27 - BNU





刘梦霏
Felania Liu

PhD Candidate, Tsinghua
University

Vice President, Chinese Digital
Game Research Association



Linkedin Profile



Research Interest

- The expressive power of interactive mechanisms like digital games and landscape, especially its impact on forming social identity
- Ontology of Game and its social and cultural implications, especially the nature of Chinese Game and Industry from Humanistic Perspective
- Social and Cultural History of Games, especially Chinese Games

Theories

- “Self-Realization” function of games, “Civilization Relic” Theory
- The “Grow” model of Gamification
- Book:** *Game Power: Your First Guidebook to Gamification*, Electronic Industry Press, 2016
- Talks in TED, Barcamp, Global Game Jam, Tsinghua iTalk, Customer Loyalty Program Summit, DiGRA conference, GSummit, .etc.
- Several **papers** on the *Cultural and Social Nature of Chinese Games* in international conferences
- Several **articles** on Gamification published on leading industry magazine and MOOCs like *Popsoft*(大众软件), *Offline*(离线：开始游戏), *Zhihu Daily*(知乎日报), *thePaper*(澎湃新闻), etc

Gamification Practices

EDUCATION :

- Gamified Courses for Book Design and Color Principle at Beihang University(BUAA)、Gamified course on Gamification at Beijing Normal University

MANAGEMENT :

- Gamified Management System for F&G Company, Gamified APP for Professional Evaluation System for a HR Company

ACTIVITY :

- Healthy Life Style focused gamified activities like “say no to haze”, wechat game”The Lost Happiness”, ARG”Spiritually Climbing”

PROJECT :

- Gamified Behavior Change Project for Medical Sales Manager with BTS; Mobile App for CIGNA

PRODUCT :

- BMW-Tsinghua Gamification Project
- Gamified Mobile Social APP “JOJO”; Gamified Children Behavior Cultivation APP”Buff Star”

CONSULTANT:

- Street Corner Technology(街角科技) on Gamify the customer flow, Doer(行动派) on time management; Renovation App; Gamified Runner Community “Let’s Run”(约跑); Gamified Healthy Eating Habit APP