

## [论文名称] 线上线下科普游戏化应用的研究与思考

[作者]: 肖云

[摘要] 游戏化,是指将游戏化元素与设计技巧运用到非游戏活动中来吸引公众。在信息化技术高速发展的今天,游戏化元素已通过不断地深入实践开始活跃于社会各界。过去数年间,世界范围内的企业和个体游戏开发者,都开始积极参与进来,评估游戏对学习的效果,开发促进学习的游戏。全球范围内,为儿童开发的游戏数量正呈爆炸性增长的势态,而且越来越多的商业游戏也被开始用于课堂教学环境中。

游戏的参与性、互动性、娱乐性以及教育性,值得为科普教育借鉴,那么如何通过游戏化元素的积极应用,实现前沿科学知识生动有趣的高效传播?本报告从线上线下科普游戏化应用开发的角度着眼,以教育游戏化为借鉴,简单回顾了教育游戏化的发展,结合国内外游戏化应用实践与科普信息化手段的发展,进行科普游戏化应用的研究与发展趋势的分析,从而为科普教育活动的策划开发提供有力的抓手,以游戏化方式组织科学知识,为公众创造趣味化的体验模式。

**关键词:** 游戏化 科普 线上线下