

# 教学产品设计游戏化的核心以及应用

曾 焱

新东方国际教育培训事业部重庆分中心, 重庆

收稿日期: 2026年1月20日; 录用日期: 2026年2月10日; 发布日期: 2026年2月27日

## 摘 要

随着数字经济的快速发展, 学生的学习习惯和方法面临挑战。游戏化(Gamification)作为一种将游戏元素融入非游戏场景的设计方法, 已成为提升学生参与度、增强产品粘性的重要手段。本文从游戏化的理论基础出发, 结合心理学和行为经济学, 系统探讨游戏化的核心机制及设计框架以及游戏化设计在英语教学产品中的应用机制与实践路径。本文揭示了游戏化如何通过内在动机与外在激励的结合影响用户行为。

## 关键词

游戏化, 内在动机, 行为经济学, 学生粘性, 激励机制

# The Core and Application of Gamification in Educational Product Design

Yan Zeng

Chongqing Center, Global Education and Training Office, New Oriental Education & Technology Group, Chongqing

Received: January 20, 2026; accepted: February 10, 2026; published: February 27, 2026

## Abstract

With the rapid development of the digital economy, students' learning habits and methods are facing challenges. Gamification, a design approach that integrates game elements into non-game contexts, has become an important means to enhance student engagement and improve product stickiness. Based on the theoretical foundations of gamification and integrating insights from psychology and behavioral economics, this paper systematically explores the core mechanisms and design framework of gamification, as well as its application mechanisms and practical pathways in English educational products. The paper reveals how gamification influences user behavior through the com-

bination of intrinsic motivation and extrinsic incentives.

## Keywords

Gamification, Intrinsic Motivation, Behavioral Economics, Student Stickiness, Incentive Mechanisms

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

新一代学生从年纪很小时就接触手机，打开最多的就是游戏软件，所以教学产品策略也要与时俱进，倡导学生“以游戏的方式学习”，这样才能让产品更有生命力。正因为年轻一代对娱乐性和趣味性的追求，所以给课堂教学产品做游戏化设计，打造用户感兴趣的产品，才能更好地满足现在学生的学习需求。

## 2. 游戏化的理论基础

### 2.1. 游戏化的定义与核心要素

游戏化(Gamification)并非简单地将游戏元素添加到产品中，而是通过心理学和游戏设计原理，优化用户体验。不同学者对其定义有所不同：Kapp (2012)认为游戏化设计是用基于游戏的机制，审美和思考方式来让用户增加参与度，激发行为，促进学习以及解决问题。游戏化设计指的是在非游戏环境中应用游戏设计元素[1]。而 Werbach & Hunter (2012)进一步指出，游戏化是一种利用游戏思维解决商业问题的技术工具[2]。在 2017 年，Huotari & Hamari (2017)提出一种理论，指出游戏化是一种服务系统，通过规则和反馈机制增强用户参与度，更接近游戏化的本质定义[3]。

### 2.2. 游戏化与内在动机：自决理论(SDT)

当前消费群体正经历显著转变。年轻一代消费者对个性化媒体内容和娱乐体验的需求持续增长。在融入游戏化设计的教学平台中，用户能够更顺畅地完成基于新媒体技术的设备互动。例如，Thom 等人(2012)的研究表明，若社交平台取消游戏化机制，将直接造成用户流失[4]。这种改变会全面影响用户在社交网络中的活跃度，具体表现为评论数量下降、发帖频率降低以及个人资料完善度减弱。同样地，在教学中的影响也非常类似。

另外一方面，游戏化机制本身具有独特的价值取向和设计目的，过于直白的奖励机制反而可能削弱其内在价值。本质上，游戏化的关键不在于维持表面的游戏形式，而在于有效激发用户的内在驱动力。通过将游戏化要素或游戏化策略系统性地整合到教学与管理流程中，能够实现更好的效果。

20 世纪 70 年代的关于心理学研究的自我决定理论(自决理论)强调，人天生有不断探索的内在动机：目标、精通、自治。这三个要素构成的内在驱动力正是市面上游戏设计的核心逻辑：用户首先注册并进入游戏，随后明确需要达成的目标，通过持续训练提升自身能力，在此过程中不断解锁新技能，最终完全沉浸于该虚拟世界之中。

将行为经济学与“游戏化”策略相结合，通过积分(Points)和等级(Levels)等游戏化元素嵌入教学生活场景，可以有效解决学生课堂参与度不足的问题，因为游戏化设计恰恰提供了一种既能提升学生黏性又

能带来愉悦体验的解决方案。游戏化的核心在于将激励机制和正向反馈引入非游戏场景，从而激发学生自主参与意愿，优化整体体验。因此，有效的激励体系、多样化的选择空间以及清晰的目标设定构成了游戏化设计的关键要素。

此外，学生的行为往往受到过往经验的影响，而游戏化正是利用了这一心理特征，通过引导他们成为主动的问题解决者来重塑其思维模式。已有研究表明，游戏化在优化学生学习体验方面已经展现出显著优势。

### 3. 产品游戏化设计

游戏化是通过创造愉悦体验来实现既定目标的有效方法。而游戏化思维是一种系统化、目标导向的愉悦获取方式。其核心理念在于引导用户自发投入能带来快乐的行为，从而助力其实现个人成长目标。本质上，这是一种基于心理激励的驱动机制。游戏化为激发创造性思维提供了独特路径。它通过引入新规则甚至重构现实逻辑，降低传统行为准则的约束，从而释放更多可能性。具体而言，游戏化是将游戏设计元素和机制应用于非游戏场景，通过趣味性机制更高效地达成目标。这意味着以游戏形式为传统产品赋能，提升用户使用体验，最终创造更大商业价值。游戏化本质上是以用户为中心的设计哲学。它通过分析用户行为模式(包括行为发生与缺失)，精准定位能够增强用户情感连接、使用动机和参与承诺的激励点。恰当的游戏化设计能帮助用户更轻松应对挑战，甚至改变行为模式并强化内在驱动力。这种设计让用户在使用产品时获得乐趣，降低学习新行为模式的阻力，同时提升产品忠诚度。

游戏化过程可视为一系列有意义的选择组合。因此需要保持关键要素的平衡以确保选择的价值。例如规则约束与探索自由之间的平衡：过度约束会扼杀意外惊喜，而完全自由则会让用户失去目标感。

引入游戏元素仅是游戏化设计的基础步骤。更重要的是运用游戏化思维进行产品设计：

1. 游戏元素不等同于完整游戏；

2. 并非所有奖励都能带来乐趣，乐趣本身超越奖励范畴，因此需要从游戏设计维度出发，整合以下要素：有意义的内容设计、富有挑战性的任务体系、技能成长的进阶路径。

#### 3.1. 游戏化的核心价值

游戏化能赋予任务过程趣味性。其根本目的是通过模拟游戏体验来影响学生行为和动机。例如，游戏化的语法教学可能充满乐趣，而传统课堂的同类练习则可能显得枯燥。游戏化是通过游戏元素构建拟真游戏情境，让参与者在非游戏环境中获得类似游戏的愉悦体验。其重点在于提升用户参与度——不是简单地向学生被动地灌输知识，而是吸引他们主动参与并享受整个过程。

对学生而言，游戏乐趣不仅来自徽章获取或胜负结果，游戏过程本身就是一种奖励。

此外，游戏化能同时驱动学生的外在和内在动机：

- 外在动机：通常表现为物质奖励积累
- 内在动机：涉及三大要素——社交关联、能力成长和自主决策

游戏化奖励不仅限于积分、徽章和排行榜。其核心价值在于提供丰富的反馈机制——这正是现实场景中普遍缺失的要素。与现实生活相比，游戏化环境能为学生提供即时、持续的反馈。这种设计能显著降低失败带来的负面情绪。即使在失败情境下，游戏化设计通常也会给予积极反馈，从而维持其兴趣和信心。现实生活中，学生容易因挫折而放弃，主要因为失败带来的负面影响过大且难以快速调节。

但需注意，游戏化效果并非总是正向的，有时可能产生反作用。特别是当奖励带来的愉悦感随时间递减时。因此，奖励设计需要在保持连续性的同时提供差异化反馈。教育者应灵活运用多种奖励机制来提升数字产品价值和用户参与度。本质上，奖励必须与学生建立情感共鸣才能达成预期效果。

### 3.2. 游戏化的行业影响

游戏化已成为显著的商业现象。全球每年举办十余场专业研讨会，相关商业实践和学术研究蓬勃发展。游戏化的核心优势包括：沉浸式体验、即时反馈、可分享的技能成长，以及最重要的一一趣味性。

简单堆砌游戏元素(如积分、徽章)并不构成真正的游戏化。关键在于合理运用游戏化设计：优秀的奖励系统应该促使用户产生与无奖励时相近的行为模式。换言之，外部奖励应该与用户内在需求保持一致。因此，解决动机异化的最佳方案是实现内外动机的统一。当参与者基于内在愉悦而非外部压力追求目标时，将获得更积极的结果。

游戏的乐趣源于自主掌控感，而非单纯的结果输赢。同理，教学产品游戏化的目的不是让学生“赢得游戏”，而是促使其持续参与互动，创造完整的游戏和学习的双重体验。

游戏与产品存在本质差异：游戏追求让玩家上瘾，获得极致感官刺激；教学产品则旨在帮助学生高效达成学习目标。二者的交汇点就是产品游戏化设计一一这是一个深度挖掘学生动机的过程。

游戏化包含规则、奖励、目标等基础要素，但其真正魅力在于对学生动机的深刻把握：

1. 利用逐利心理：奖励是最直接的刺激，需让学生清晰感知奖励价值，配合即时反馈减少挫败感，增强持续参与动力；
2. 社交驱动：人类是社会性动物，群体协作比单打独斗更易坚持。因此利用社交关系刺激参与是常用策略。

### 4. 核心游戏化元素在教学产品中解析

传统认为游戏化三大要素是积分、等级和排行榜。这些要素能有效满足需求层次，激发内在动机。积分通常与等级/排行榜协同使用。其他重要元素还包括：挑战难度、等级系统、反馈机制、游戏层级、多人模式和时间压力。

#### ① 目标(排行榜)

通过激发竞争心理增强趣味性。利用学生的求胜心态提升参与度。但排名也有两面性：一方面能产生强大驱动力，学生通过比较获得认同；另一方面可能打击学生积极性。这种比较会产生“社会比较效应(social comparison)”。排行榜本质上是学生观察他人活动的窗口，在游戏化环境中会显著刺激社交比较行为。

#### ② 等级系统

等级反映学生状态并提供行为反馈，是最能增强体验的游戏元素之一。等级与排行榜共同构成明确目标体系。透明的等级展示尤为关键，它们创造学生间的竞争关系，促使持续投入以保持或提升排名。

#### ③ 奖励机制

在课堂上，星星、奖章元素能增强互动性，使得学生更有参与感和动力。积分系统连接游戏进度与外部奖励，但其作用有限一一因为单一、抽象的积分难以维持长期粘性。所以也可以引入徽章，徽章是积分的视觉化集合，标志阶段成就。

#### ④ 难度设计

挑战难度是实现游戏化目标必须解决的问题。奖励与难度的恰当匹配对游戏化效果至关重要。难度过高会吓退学生，过于简单则导致厌倦。因此需要设计“心流体验(flow)”一一让学生完全沉浸于适度挑战的任务中，忽略时间流逝和自我意识。

理想状态是在挑战与奖励间找到平衡点，使接受挑战的意愿最大化。因为在自愿参与前提下，游戏化要素能显著提升服务满意度。

### ⑤ 反馈系统

追踪表现并提供即时反馈，尤其是正反馈，对于提升学生积极性非常重要。课堂中应尽量缩短反馈周期，最佳方案是在学生完成目标行为后立即给予反馈——即使内容简单。因为即时正向反馈能有效强化目标行为。

### ⑥ 游戏层级

学生需要清晰认知自身能力水平并设定目标。每段时间要让学生知道其进步，保持在通往升级成功的路上。即使平常作业中，也可以通过正确率的提高、测试成绩的改善来让学生感受到层级有提高。

### ⑦ 多人模式

多人互动带来更多信息和乐趣，创造新关系机会。学生有时有从众心理，教师应鼓励社交环境中的行为模仿。学生一起交流，互相学习，互相竞争，有利于学习的发展。

### ⑧ 时间压力

通过限制交互范围(如定时练习)促使学生快速决策。这种“限制”设计能提升响应速度，引导即时行动，并可能改变决策结果。

## 5. 课堂游戏活动案例

### 5.1. 阅读课堂活动案例

活动名称：“升升升！”

阅读老师要求学生在 10~15 分钟内完成 3 篇文本，先完成的为获胜者：

等级 1：低于他们的水平

等级 2：达到他们的水平

等级 3：高于他们的水平

每个学生完成等级 1 后，与老师核对。要升级，需要 100% 的正确答案完成后才可以。第一次检查时，如果有错误，老师说有多少错误，但不说是哪个。第二次检查时，老师告知错误的项目。学生需要直至纠正所有错误，才能进入下一级(参看附录)。

### 5.2. 口语课堂活动案例

活动名称：“守擂台！”

老师在讲解完某个话题(比如 hometown)后，将班级成员分成两组——A 组和 B 组。第一轮 A 组守擂，B 组攻擂；第二轮 A 组攻擂，B 组守擂。

模式：

- 守擂者：组里成员轮流连续回答 5~7 人/次提问，要求回答使用目标语言，如果回答成功得 1 分；没有使用目标语言，攻擂者得 1 分。
- 攻擂者：用“5W1H”提问刚学习完的话题的常考问题

奖励：

- 小组奖励：两轮结束后，得分高的小组获胜
- 个人排行榜：连胜纪录排行榜

## 6. 结论

本研究探讨了游戏化设计在英语教学中的应用，验证了游戏化机制对学生学习动机和参与度的积极影响。主要发现如下：

1. **动机提升**: 基于自决理论(目标、精通、自治)的游戏化设计能显著增强学生的内在学习动力,使课堂参与度和互动率能够显著提升。

2. **核心元素**: 排行榜(竞争激励)、即时反馈(正强化)和动态难度(心流体验)是最有效的游戏化策略,在各个科目中均表现突出。

3. **实践价值**: 教师可灵活运用积分、徽章、挑战关卡等机制,但需避免过度娱乐化,确保游戏化服务于教学目标。

未来研究可扩大样本范围,并探索 AI 个性化游戏化教学的潜力。

## 致 谢

感谢学校给我机会能够参加全球英语教学研究大会,能够倾听到全球英语教学学者对于游戏化设计的见解,也给了我灵感和启发完成本稿。特此致谢!

## 参考文献

- [1] Kapp, K.M. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- [2] Werbach, K. and Hunter, D. (2012) *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- [3] Huotari, K. and Hamari, J. (2017) A Definition for Gamification: Anchoring Gamification in the Service Marketing literature. *Electronic Markets*, 27, 21-31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
- [4] Thom, J., Millen, D.R. and DiMicco, J. (2012) Removing Gamification from an Enterprise SNS. *Proceedings of the ACM 2012 Conference on Computer Supported Cooperative Work*, New York, 11-15 February 2012, 1067-1070. <https://doi.org/10.1145/2145204.2145362>

## 附 录

针对 B2 水平的班级，老师可采用如下三篇文章进行练习：

### 第一篇

#### Group living

Many animal species live in groups. Biologists used to think that group-living animals exhibit self-sacrificing behaviors that benefit the group. Some animals limit their rate of eating even when they still need food. Less cooperative groups may exhaust their food supply and therefore perish. Today, however, it is generally agreed that except for a few unusual circumstances, individuals in a group behave in ways that benefit themselves. Group living occurs when the gains it brings to an individual outweigh the costs.

1. Why does the author make the point that "Some animals limit their rate of eating even when they still need food"?

- A To provide an argument in favor of an early view of group living
- B To show what happens after groups of animals exhaust their food supply
- C To provide an example of animal behavior that is not as cooperative as it may look
- D To support the idea that it is unusual for individual animals to behave in ways that benefit the group

2. According to paragraph 1, self-sacrificing behaviors within animal groups are now believed to

- A be the basis of group living
- B require cooperation from the other individuals in the group
- C occur only rarely
- D have unexpected benefits

### 第二篇

#### The Radiocarbon Dating of Prehistoric American Sites

Because all living things contain carbon, artifacts and organic remains from archaeological sites can often be dated by comparing the proportion of carbon-14 (radiocarbon) remaining in them (or in the location where they were found) to the proportion of non-radiocarbon (carbon-12 and carbon-13) in them, a method called radiocarbon dating. This technique is based on the fact that the amount of carbon-12 and carbon-13 stays constant in organisms, while the amount of carbon-14 declines at a steady rate once the organism dies. When an animal or plant dies, it stops exchanging gases with the atmosphere and its carbon-14 begins to decrease. Thus the amount of carbon-14 remaining indicates how long ago an organism died. Radiocarbon is the preferred method for dating the sites of the earliest Americans. Its range reaches back 50,000 years, which is the period of interest, and its reliability is well attested since variations in atmospheric carbon levels over time have been well studied and can readily be adjusted for in age calculations. Moreover, the technique can be applied to any material that incorporates radiocarbon, such as bone, wood, charcoal (burned wood), and even soils, the last by virtue of the organic acids that seep into them.

1. Which of the following can be inferred from paragraph 1 about the amount of carbon-14 in organisms?

- A It is higher in living organisms than the amount of either carbon-12 or carbon-13.

- B It is higher when organisms are alive than it is long after they have died.
- C It declines more quickly in living organisms than in dead ones.
- D It is less variable in organisms than the amounts of carbon-12 and carbon-13 are.

2. According to paragraph 1, radiocarbon dating is now the preferred method for determining the age of ancient biological specimens for all of the following reasons EXCEPT:

- A It can be used to date specimens that are tens of thousands of years old.
- B It is considered scientifically reliable.
- C It can be used to date all materials that have radiocarbon.
- D It can be used to determine whether organic acids have seeped into materials being tested

### 第三篇

Many cultural anthropologists have come to reject the scientific framework of empiricism that dominated the field until the 1970s and now regard all scientific knowledge as socially constructed. They argue that information about cultures during the empiricist era typically came from anthropologists who brought with them a prepackaged set of conscious and unconscious biases. Cultural anthropology, according to the post-1970s critique, is unavoidably subjective, and the anthropologists should be explicit in acknowledging that fact. Anthropology should stop striving to build a better database about cultural behavior and should turn to developing a more humanistic interpretation of cultures. The new framework holds that it may be more enlightening to investigate the biases of earlier texts than to continue with empirical methodologies.

1. The author implies which of the following about most cultural anthropologists working prior to the 1970s?
- A. They argued that scientific knowledge was socially constructed.
  - B. They were explicit in acknowledging the biases inherent in scientific investigation.
  - C. They regarded scientific knowledge as consisting of empirical truths.
  - D. They shared the same conscious and unconscious biases.
  - E. They acknowledged the need for a new scientific framework.

答案:

第一篇: AC

第二篇: BD

第三篇: C