

金玉满堂，春风化雨：
有教育意义和社会影响的
商业电子游戏

Alan Gershenfeld
总裁兼联合创始人，E-Line Media



游戏开发者大会·中国

GAME DEVELOPERS CONFERENCE CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 25-27, 2015

20世纪80年代



**South China
Morning Post**
南華早報

20世纪90年代

The image shows the Activision logo, which consists of the word "ACTIVISION" in a bold, black, sans-serif font. The letter "V" is stylized with a horizontal bar across its top. A registered trademark symbol (®) is located to the right of the word. The logo is centered within a white rectangular box.

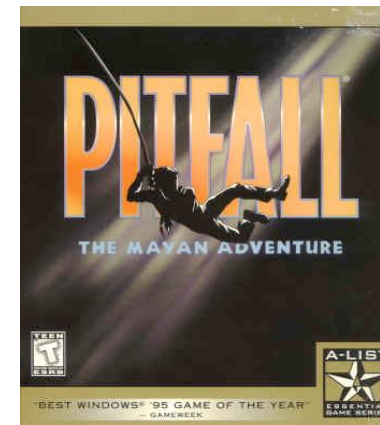
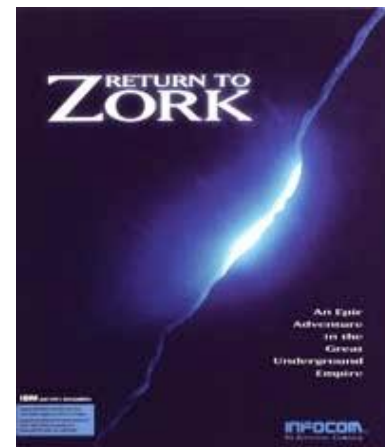
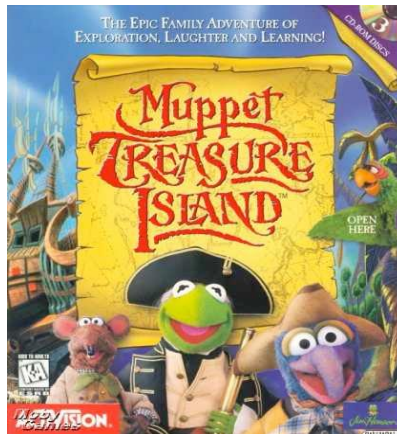
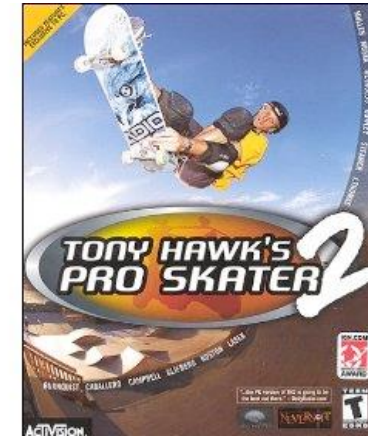
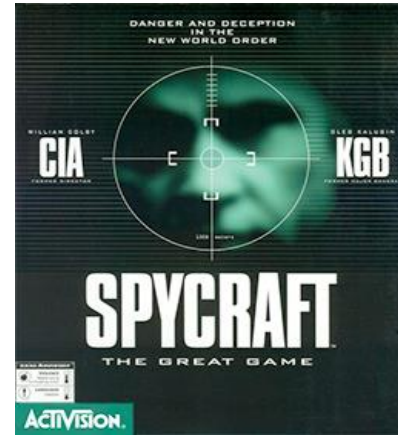
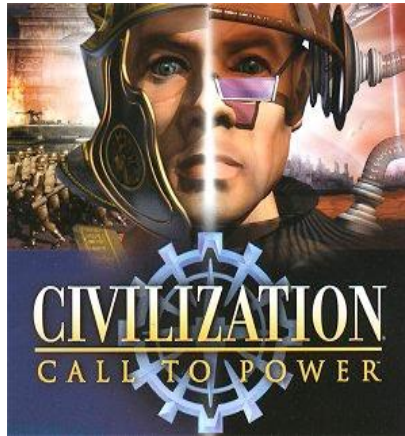
20世纪90年代



20世纪90年代



20世纪90年代



2000年代



2000年代



联邦游戏工作小组

2000年代

趣味

游戏

机构

精通

创造力



角色扮演



挑战



安全倒闭

参与

联邦游戏工作小组

合作

丰富的反馈

有意义的选择

解决问题



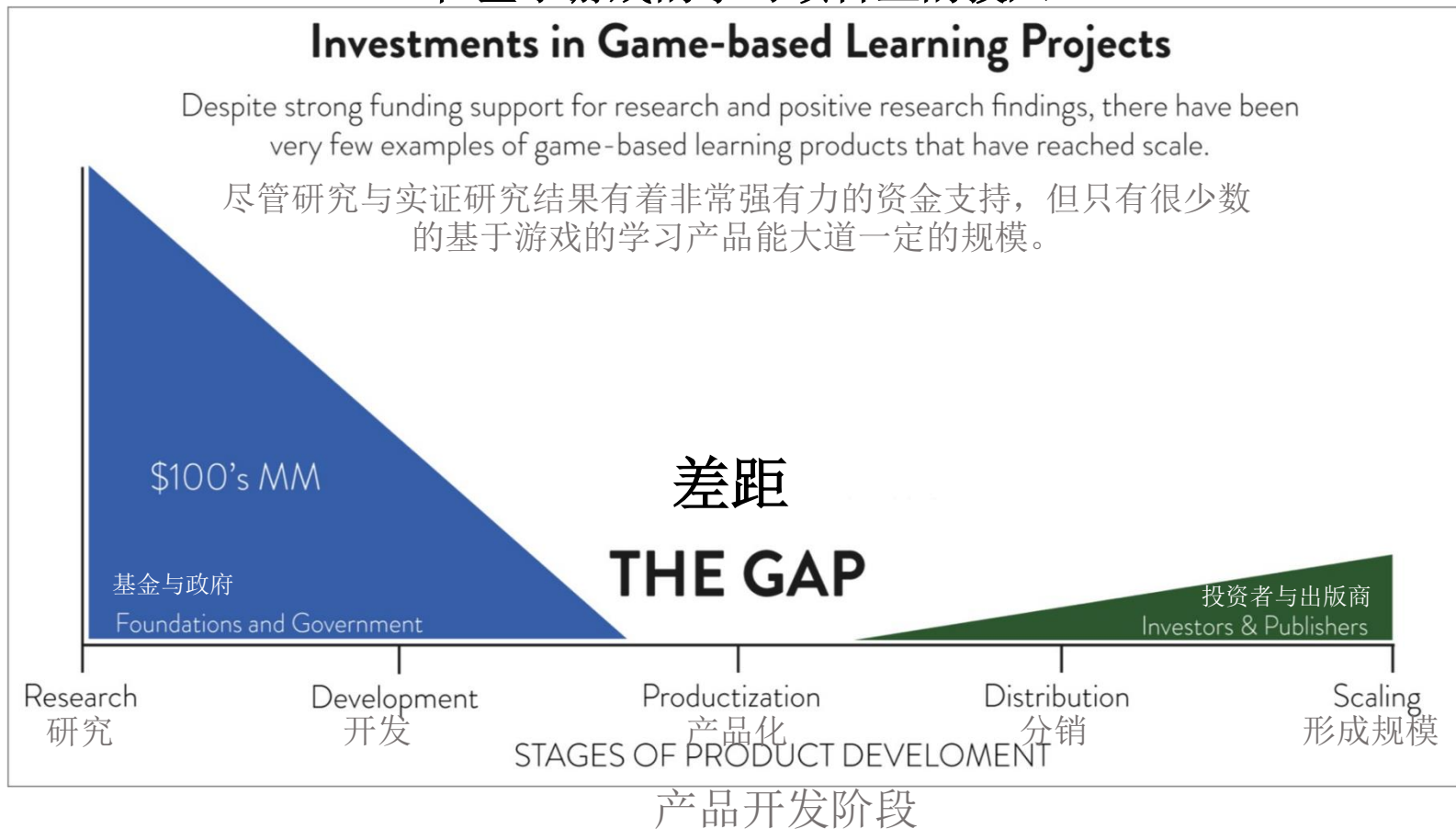
人类每周花费**30亿小时**在玩游戏上



我们要如何才能使这令人难以置信的
大量的时间和金钱投入变得既有趣又有意义？

2000年代

在基于游戏的学习项目上的投入





引导参与、教育和培养能力的游戏和基于游戏的项目





引导参与和培养能力的数字游戏

与创新和非传统的合作伙伴共同拓展游戏边界...



MacArthur
Foundation



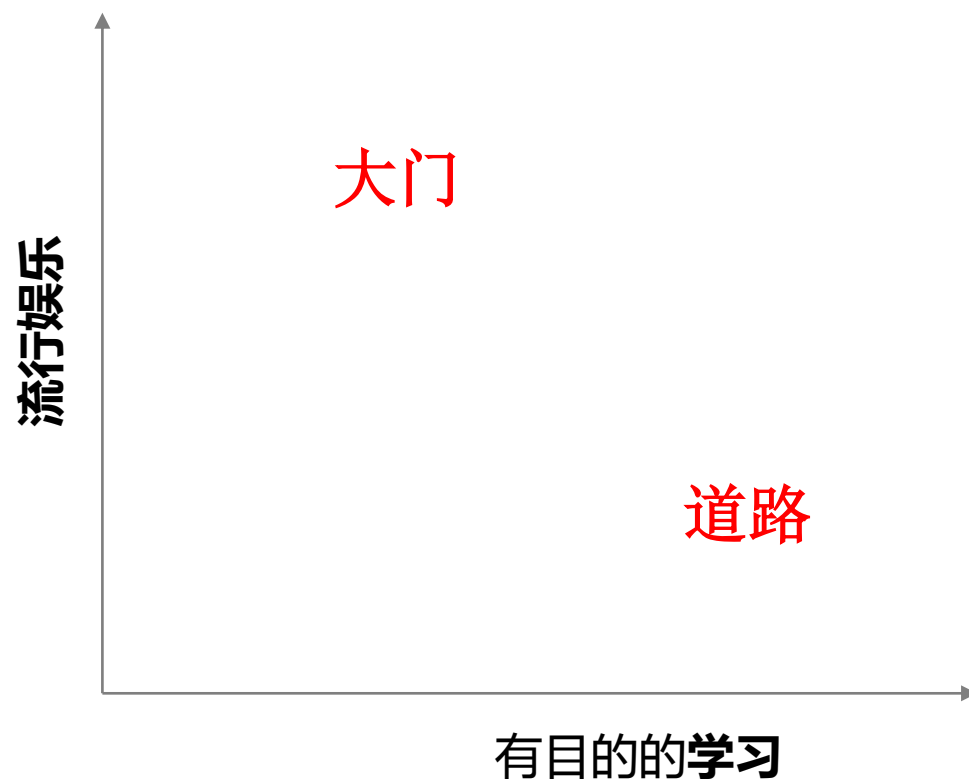
Smithsonian

BILL & MELINDA
GATES foundation



THE CENTER FOR
BITS AND ATOMS
Massachusetts Institute of Technology





大门

点燃想象力；
催化了解更多的愿望

消费者渠道

世界游戏

千百年来一直在做的游戏





包容性发展



跨
平台

制造气氛的
益智解谜
平台游戏

叙事语言为
依奴皮维克文

翻译成
16国语言

26个可解锁的
“文化观点”

包容性发展

- 建立信任与尊重
- 协调利益与目标一致
- 用对方的角度看世界
- 明确定义包容性过程
- 锚项目支柱
- 玩的开心，赚的满足，形成影响！



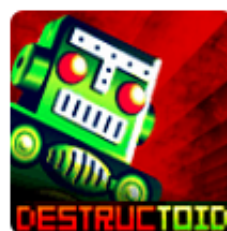
此处演示《永不孤独》（Never Alone）视频



2+
百万下载量

75+

“2014最佳游戏”媒体推荐包括...



750+

大众媒体和游戏新闻评论和推荐文章



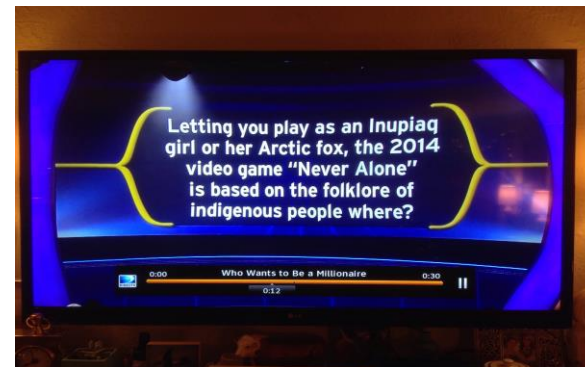
Twitch TV/You Tube视频播放量达几百万次



出现在流行文化中



粉丝作画



谁想成为百万富翁



CosPlay

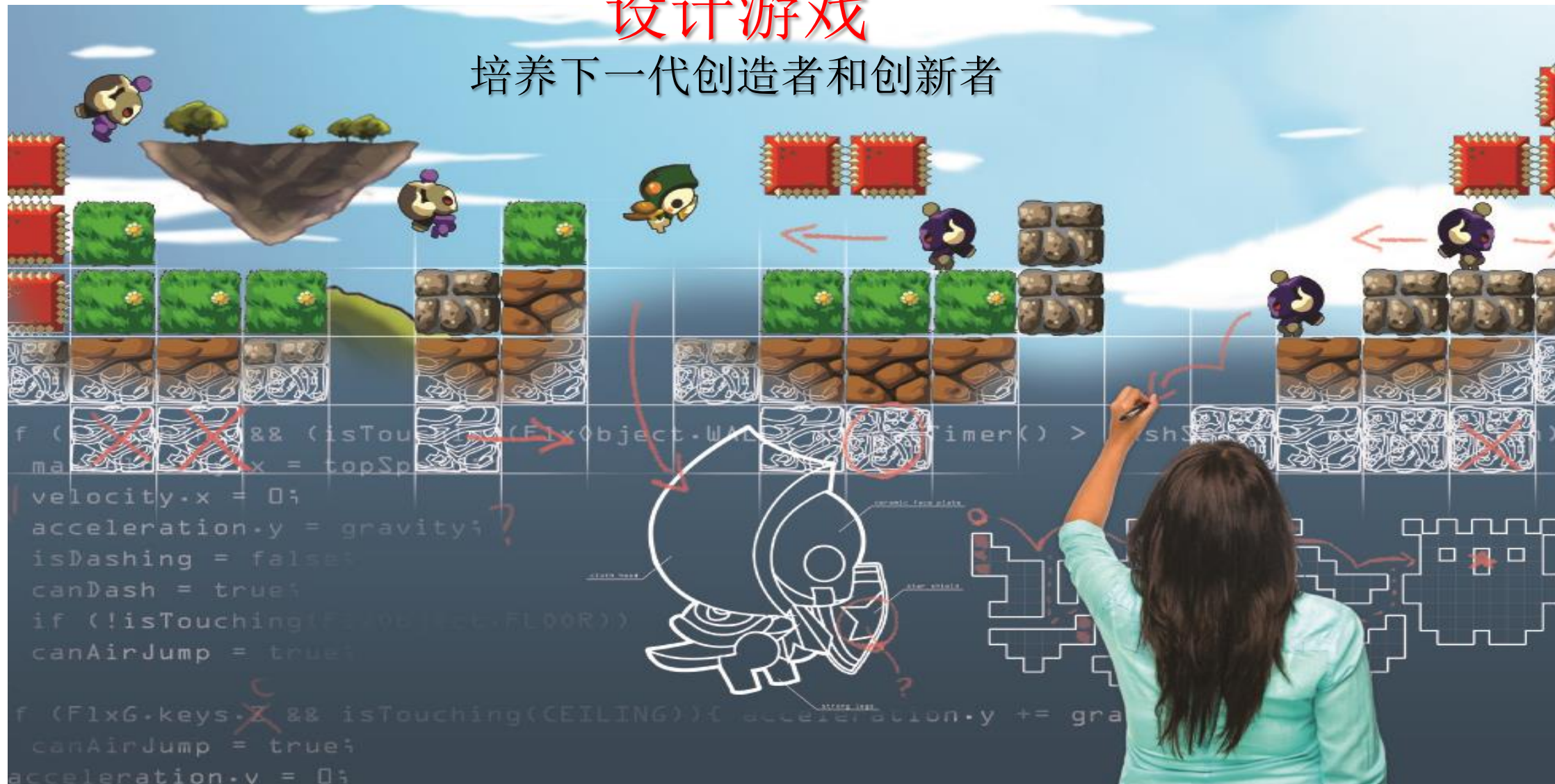
道路

基于游戏的学习轨迹
通往有意义的生活和事业

教育渠道

设计游戏

培养下一代创造者和创新者



从《永不孤独》到世界游戏



《狐狸的故事》（《永不孤独》
DLC）



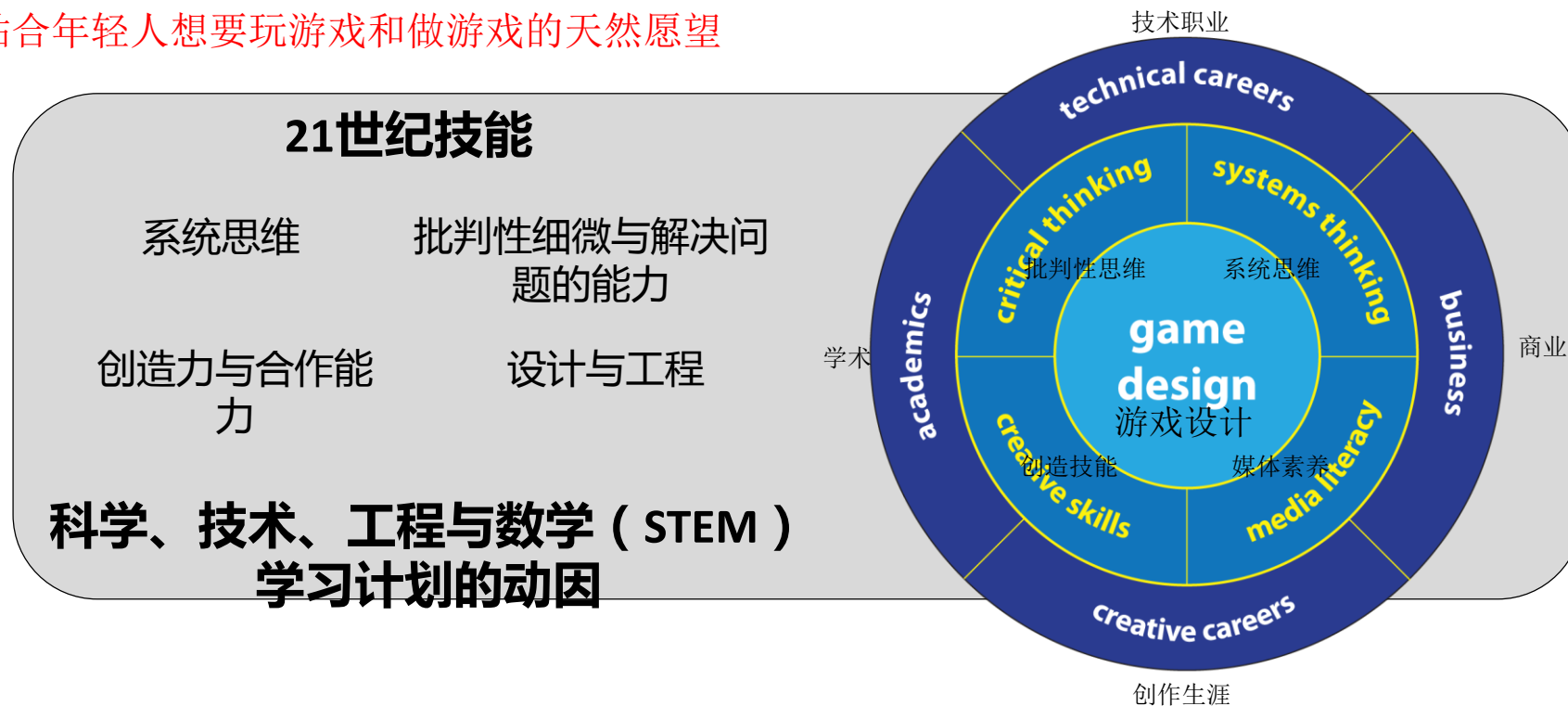
待定《新世界游戏》



Gamestar机制

游戏、平台、工具课程与社区

贴合年轻人想要玩游戏和做游戏的天然愿望



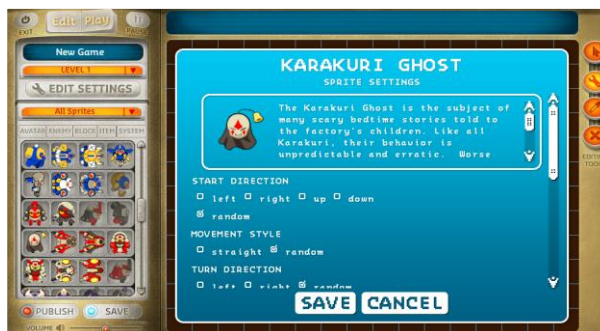
此处演示Gamestar视频

Gamestar机制

游戏与修复



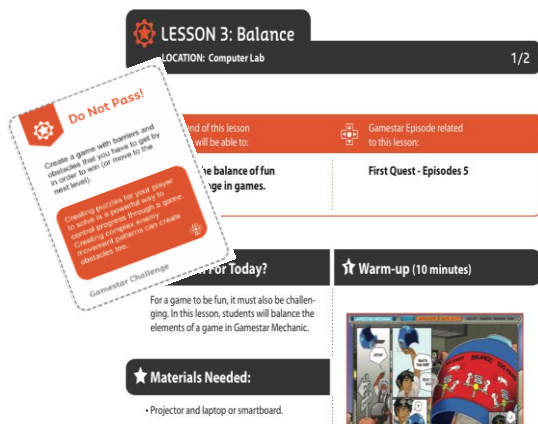
设计



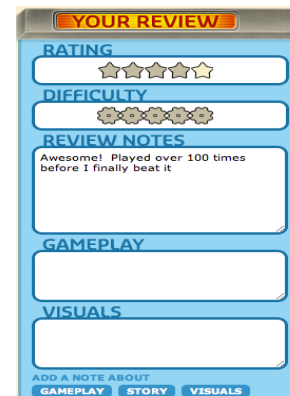
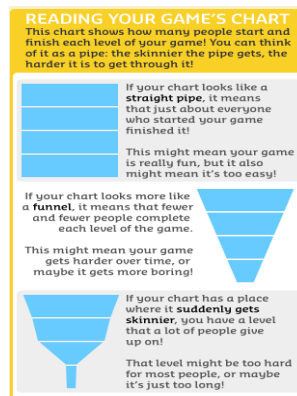
分享



灵活的课程



评估与反馈



定量

定性

Gamestar机制

7,000 +

学校和课后计划

750K +

由年轻人制作的游戏出版

1千5百万 +

由年轻人制作的游戏被100多个国家的玩家游玩



“Gamestar的机制使学生们感到精通和自信。
看到以前的学生变成同行导师是一件令人非常激动的事。”

-切尔西尼尔森，KIPP费城学校教学主任

从Gamestar到设计游戏

拓展



Gamestar Jr.

2015年第2季度

与PBD合作发布的适合5到8岁儿童的版本

深化



Gamestar Adventures

2015年第4季度

Gamestar针对iOS和安卓平台移动设施发布的版本

开拓



Fab: The Game

待定

用来激发下一代制作者灵感的沙盒游戏；

通过学习计划深化和扩大游戏的影响

联赛，研讨会和教育性电子竞技



比赛与活动



项目与课程支持



美国STEM电子游戏挑战赛



E-Line在全美国联合创立和运营的一个全国性青少年游戏设计竞赛与学习项目。

由美国总统奥巴马于白宫公布



Classroom Management

Custom edition of Minecraft with features designed for classroom use.

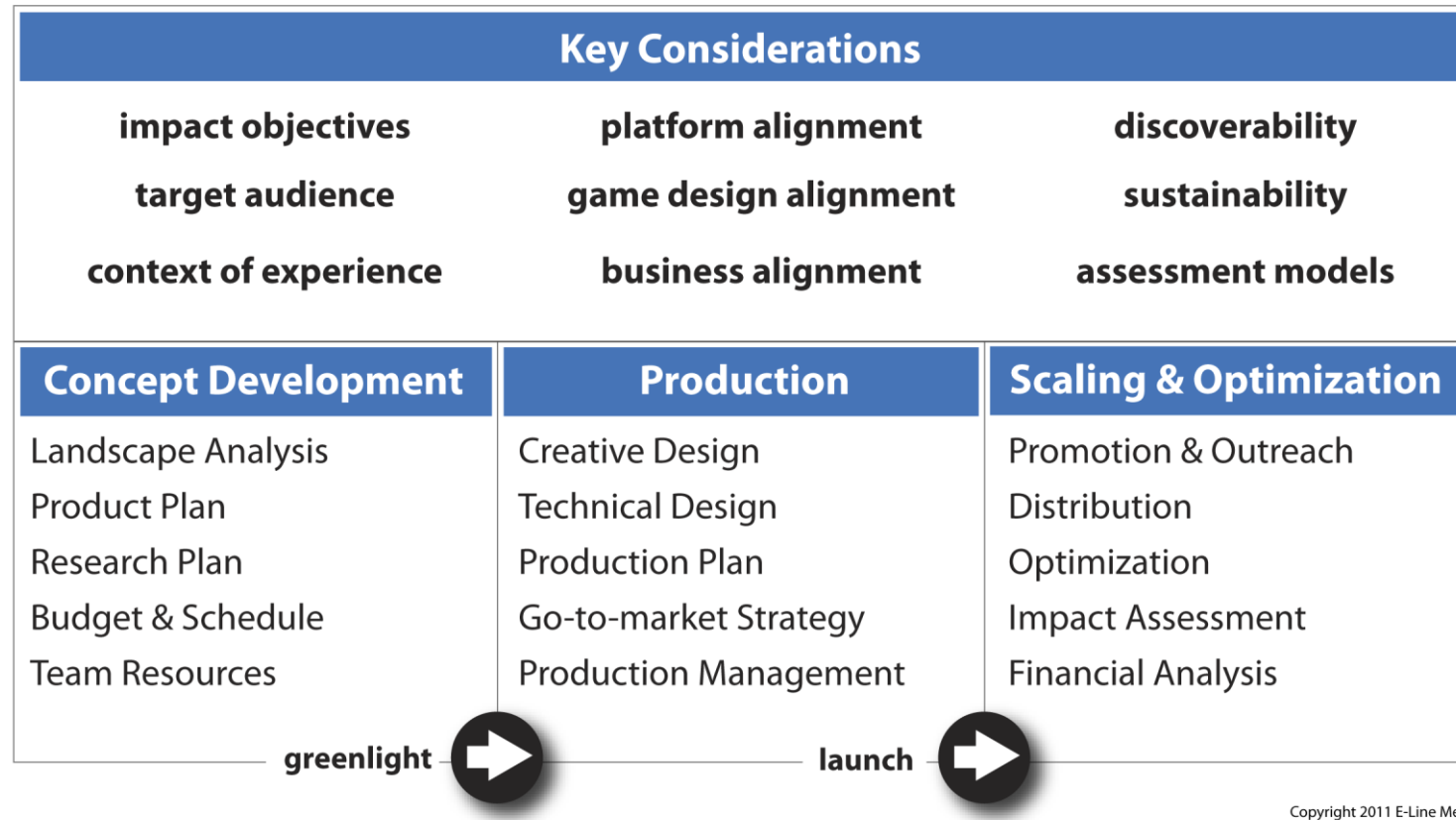
[LEARN MORE](#)



E-Line与教师游戏网络(Teacher Gaming)合作开发和发布了大受欢迎的商业游戏《我的世界》的教育版(MinecraftEdu), 游戏带有更便于在学习环境中使用的新功能。

如何发布具备社会影响力的游戏

Approach to Publishing Games for Impact



引导参与、教育和培养能力的游戏



教育不是注满一桶水，而是点燃一把火。

- 威廉·巴特勒·叶芝

金玉满堂，春风化雨：
有教育意义和社会影响的
商业电子游戏

Alan Gershenfeld
总裁兼联合创始人，E-Line Media



游戏开发者大会·中国

GAME DEVELOPERS CONFERENCE CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 25-27, 2015