要求：字体10.5pt，1.5 Zeilenabstand

Mein Lieblingszitierstil: APA

↑ frei

原论文分析：

关键词：游戏化，游戏作为基础的学习，学习成绩，e-learning

1. Introduction

游戏化：论文第一段，游戏是工具->将学习变成类似游戏一样可以提供进度感“sense of progression”（即普遍游戏化的内容，及时反馈机制+成就感）。

*游戏化是在非游戏环境中使用游戏设计元素。基本思想是尝试利用游戏的潜能进行学习和激发动力。将诸如积分，徽章和奖励之类的游戏机制引入其他系统并不是什么新主意。*

要使用游戏化解决的问题：缺乏学习动力。

*教育游戏，有时也称为严肃游戏，已经显示出其教学价值，这些价值影响学习，知识获取，内容理解甚至动机和其他情感结果[9-11]。我们认为，良好的游戏化活动具有相同的潜力。*

在教育上实施游戏化很常见，但实验指出其具有局限性：竞争压力过大、有效性、需求满足。改善了学习互动[19]。*社交游戏机制也可以激励学生在适当地与学习目标保持一致时建立并维持影响学习的社交纽带。*

*动机理论表明，解决学生的动机激励能力对于培养内在动机行为至关重要。*

外在动机（当学习者可能受到获得良好成绩等外在奖励的激励）。

内在动机（当学习者仅出于清醒的动机）。

学习：外在动机本来就不有趣，但通过3个方面可以产生内在动机——*自治、亲和力和能力“*autonomy, relatedness and competency*”*。

autonomy*自主权：是设定自己的目标并朝着目标独立努力的能力。*

relatedness*关联性：是指对具有特定目标的组的归属感。*

competency*能力：是相对于目标的效率感。在线游戏化的体验将使用户保持参与，只要它能够解决这些位于位置上的激励能力[21]。*

提议基于动机理论，认为社交游戏化可以满足影响学生学习表现，以及动机激励能力。

该论文着手设计和测试本科课程中的社交游戏化方法。

第二节“Literature review”中回顾了当前的文献。

第三节“Designing the social gamification of learning”介绍了学习的社会游戏化的方法和设计。

之后的部分提供实验设计和评估以及结论。

1. Literature review文献评论

其他文献指出，游戏化在教育方面有好处。

游戏化的社交应用——类似早期qq上的点亮图标。事实证明其促进了“捐款”，此外还促进了行动的重复和延续（哦？）。社交网络为学习过程提供了不一样的沟通方式和价值观[29]。

*游戏化动力被用来促进和促进社会行为。然后，这样的动作会激发学习驱动的机制。Firstly, gamification dynamics are used to foster and promote social actions. Then such actions feed learning-driven mechanics.*

1. Designing the social gamification of learning设计学习的社会化