



# 波克城市可持续发展报告

BOKE 2021 SUSTAINABLE DEVELOPMENT REPORT

2021

---



# 目录



## 第一章：可持续发展新旅程在此开启

- 08 创始人致辞
- 10 公司简介
- 16 波克可持续发展管理体系
- 17 可持续发展战略
- 18 联合国2030可持续发展目标进展



## 第二章：党建引领，坚定前行

- 24 不忘初心，听党话，坚持党的正确引领
- 25 与时俱进，跟党走，永葆党建工作的青春活力
- 27 行业引领，助力提升党建引领下的产业价值
- 32 业务创新，充分转化党建联建成果，确定企业可持续发展方向



## 第三章：游戏的坚守与创新

- 36 未成年人防沉迷系统
- 38 Game Card 机制
- 40 「游戏+」医疗
- 44 「游戏+」公益
- 46 「游戏+」科普



## 第四章：嘿！游戏人，您为真实世界的贡献度 +1

- 50 员工志愿
- 56 员工赋能
- 58 员工关怀
- 59 波克公益



## 第五章：建设游戏人共同的家园

- 66 机构认证，夯实行业人才培养体系建设
- 68 产学研合作，群策群力推动行业进步
- 72 艺术行动，绽放游戏的可能性
- 76 引领行业，探索游戏正向价值

# 可持续发展新旅程 在此开启

- 创始人致辞
- 公司简介
- 波克可持续发展管理体系
- 可持续发展战略
- 联合国 2030 可持续发展目标进展





## 创始人致辞：热爱游戏，却不止于游戏

- 游戏是第九艺术吗？
- 游戏的价值是什么？
- 我们为什么选择做游戏？
- 波克城市如何可持续发展？
- 波克城市是一家怎样的公司？

2020年10月，我们设立了「波克可持续发展战略办公室」，并不是因为我们对这些灵魂拷问有了答案，恰恰是我们在努力寻找自己的回答。

波克已经11岁了，在偌大的游戏世界里，虽然仍未成熟，但已经开始形成自己的思维和价值观了。在波克城市最初被创造出来的日子里，「发展」就是「增长」，「可持续发展」就是「持续地增长」。在所有波克人的努力下，我们的「城市」发展进程较顺利，用户、产品、伙伴……所有重要的属性都在成长，生活在波克城市的伙伴们，逐渐拥有了一个展望未来的基础。

始终创业，简单务实，开放包容，勇于担当——这些都是波克人在「拓荒」时期沉淀下来的品质和精神。当我们拥有了更多可以帮助他人的能力时，我们是勇于担当的，波克的「公益之路」也是务实的。

2020年，突如其来的疫情打破了所有人原本平静的生活，波克管理层收到确切疫情防控的消息，在不到5分钟的时间内就一致决定：捐赠1000万帮助灾区渡过难关。

企业社会责任波克过去一直在做，未来也会持续去做，所以我们在2019年8月5号，注册成立了「上海波克公益基金会」，就是要将公益慈善在波克内部体系化、专业化、长期地坚持下去。除了捐赠，我们还组织波克人前往云南、贵州、西藏日喀则等地的乡村参与产业振兴项目、与社区一起体验工作，真正走近社会问题，走进波克公益的理念和行动中。

正是这些实实在在的行动，影响着我們进一步思考：我们热爱且为之奋斗的游戏事业，能否为社会发展做出贡献，带来更大的价值。于是波克人又开启了「游戏+」的新探索之旅：《人民战“疫”总动员》、《垃圾分类大作战》、《悦学党史》、《拼图寻鸟之旅》、《我是航天员》……看到这些游戏的名称时，我们就能想象这些跨界合作是将波克核心的游戏设计能力与社会不同行业的需求结合起来，用「游戏」赋能社会议题，提升参与者的体验和效率。

「可持续发展战略办公室」将「游戏+」的探索和过往的公益慈善统筹在一个理念和行动框架之中，更加聚焦、专业且高效地推动波克城市的可持续发展。Game Beyond 是我们可持续发展的愿景：我们热爱游戏，却不止于游戏。

#### • 游戏+：

我们用游戏链接医疗、科技、文化、艺术和公益，不断尝试跨界合作、融合创新，拓展游戏社会价值的边界。

#### • 员工赋能：

为每一位波克人创造更多的参与社会服务的机会，用自己的专业和付出推动游戏产生积极的社会影响，实现个人成长和社会价值的统一。

#### • 行业共建：

为游戏行业的理论研究、基础设施、人才、创新的综合性可持续发展提供支持。

波克城市的可持续发展在战略重点布局的领域更加扎实、深入：

以「游戏+医疗」领域为例，我们专注于「游戏化数字疗法」的探索，**聚焦「一老一小」两个群体的健康课题：一是通过游戏帮助筛查和缓解老年群体的轻度认知障碍；二是用专业的游戏化康复训练医疗软件帮助12岁以下的斜弱视儿童患者。**

回到最初的灵魂拷问，波克人不一定有完美的答案，但我们一直在梳理自己的解题思路：游戏可以怎么更好地赋能为社会问题的解决？这是波克城市的第一份可持续发展报告，我们借助这样一种形式，与所有的波克人、波克合作伙伴、行业共建者，产生链接和对话，也发出波克城市的邀请：与我们一起探索游戏的可持续发展和社会价值吧！



## 公司简介

波克城市立足于精品休闲游戏的全球化研发、发行，致力于成为世界领先的数字娱乐平台，成立于 2010 年 4 月。波克城市已连续五年入选中国互联网百强，2021 年位列 53 位，同时先后获得了“上海市级企业技术中心”、“上海软件和信息技术服务业百强”、“高新技术企业”、“普陀区独角兽企业”等称号。

波克城市旗下拥有《捕鱼达人》《爆炒江湖》《猫咪公寓》《Tile Master》等精品休闲游戏。目前旗下游戏已覆盖休闲竞技、收集养成、模拟经营、策略对战等多个领域，多款海外市场产品打入数十个国家榜单前 10。

但波克城市并未止步于商业上的成绩。

2020 年，波克正式成立了「可持续发展战略办公室」，以游戏为载体，积极探索游戏与跨行业合作的可能性。通过「游戏+」的模式，波克尝试将游戏和教育、医疗、体育、公益等领域的融合，努力构建以游戏产业为核心，多产业交融发展的互联网新生态。

## 社会荣誉



2021 中国互联网综合实力百强企业第 53 位

2021“游戏十强”优秀创新游戏企业

2021 金翎奖最具影响力移动游戏发行商

2021CGDA 最佳移动游戏设计创新奖 - 优秀奖（《妙奇星球》）

2021 金翎奖玩家最期待的移动网络游戏（《猫咪公寓 2》）

2021 上海市软件和信息技术服务业百强

2021 脉脉 MAX 年度职得去公司 - 游戏行业 TOP

2021 HRoot 大中华区卓越社会企业奖

## 年度大事件

敦煌研究院美术人才学习交流基地挂牌成立，双方画师通过相互的赋能与学习，以「游戏+文化传承」形式发扬敦煌文化，让源远流长的敦煌艺术焕发新生。

2021.3

与新华网合作的《我是航天员》系列科普计划开启体验，从纯科普功能的小程序到独立游戏 App 的商业化运营的尝试，是波克城市对「游戏+科普」领域的一次全新探索。

2021.7

2021.1

波克城市为 30 名通过职业技能自主认证考核的员工颁发行业技能等级认定证书。作为首批开展职业技能自主评价的企业，波克提供了良好的行业示范与引领。

2021.4

BOKE RUN 首场 LINE FRIENDS 主题 IP 城市欢乐跑于广州开跑。波克城市未来将尝试通过动漫、游戏类 IP 线下赛事及周边制定等方式开始「游戏+体育」领域的小步快跑。

2021.7

深度合作奇点奖，波克城市与中国电影美术学会 CG 艺术专委会建立全程战略合作伙伴关系，由此迈出「游戏+艺术」领域的重要一步。

助力推出全新数字助老公共服务标识——乐龄码，开辟「游戏+助老」的全新方向。

2021.9

联合鲁迅美术学院传媒动画学院成立党建创新设计中心和「游戏+创新实验室」，实验室已于 10 月初完成软硬件建设，现已投入教学与实践使用。

2021.10

2021.10

波克城市在「游戏+医疗」方向下的游戏化数字疗法战略正式发布，并与同济大学附属养志康复医院正式达成数字疗法战略合作。

2021.10

波克城市 Art is Game 艺术组完成“光的可能性”主题展览及艺术家讲座活动，开创游戏企业内部举办艺术展的先例，提升了「游戏+艺术」的内部认知与影响力。

波克城市获评成为目前上海市唯一一家可认定动画制作工种职业技能等级认定资格的社会培训评价组织，也是当中唯一可进行职业技能等级认定的民营企业。

2021.11



# 波克可持续发展管理体系

## 可持续发展战略

### 不止于游戏体验

关注用户与游戏的连接和长期所获得的价值，拓展游戏的边界，探索业务的多元化；

### 赋能游戏开发者

挖掘从参与制作一款游戏，到制作的游戏能够为社会带来什么影响；

### 社会要素游戏化

不断地进行跨领域合作，将波克经验通过开放平台与行业共建共享。


## 可持续发展战略



联合国 SDGs	具体目标	波克的相关行动
<p><b>1. 无贫穷</b></p>  <p>目标 1: 消除世界一切形式的贫困</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>执行适合本国国情的全民社会保障制度和措施, 包括最低标准, 到 2030 年在较大程度上覆盖穷人和弱势群体。</li> <li>到 2030 年, 确保所有男女, 特别是穷人和弱势群体, 享有平等获取经济资源的权利, 享有基本服务。</li> <li>到 2030 年, 增强穷人和弱势群体的抵御灾害能力, 降低其遭受极端天气事件和其他经济、社会、环境冲击和灾害的概率和易受影响程度。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>成立波克公益应急灾难救助基金, 由深圳壹基金公益基金会代管, 资助灾害频发且叠加贫困的受灾地区家庭, 同时共同开展防灾救灾知识的日常传播。</li> </ul>
<p><b>2. 零饥饿</b></p>  <p>目标 2: 消除饥饿, 实现粮食安全, 改善营养状况和促进可持续农业</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>到 2030 年, 消除饥饿, 确保所有人, 特别是穷人和弱势群体, 包括婴儿, 全年都有安全、营养和充足的食物。</li> <li>到 2030 年, 消除一切形式的营养不良, 包括到 2025 年实现 5 岁以下儿童发育迟缓和消瘦问题相关国际目标, 解决青春期少女、孕妇、哺乳期妇女和老年人的营养需求。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「游戏 + 公益」: 联合第一财经公益基金会发起“彩虹公益计划 -1 份早餐”, 连续两年为云南两所偏远学校的师生提供免费早餐。</li> </ul>
<p><b>3. 良好健康与福祉</b></p>  <p>目标 3: 确保健康的生活方式促进各年龄段人群的福祉</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>到 2030 年, 通过预防、治疗及促进身心健康, 将非传染性疾病导致的过早死亡减少三分之一。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「游戏 + 医疗」: 与温州医科大学眼视光背景团队共同开发辅助治疗儿童弱视的游戏化软件《快乐视界星球》; 与同济大学附属康复医院共同开发用于筛查老年人轻度认知障碍 (MCI) 的《定制式链接记忆游戏》。</li> <li>波克志愿者与交通大学共同研发自闭症儿童游戏课件“认知课程—寻物游戏”, 并在上海慈源康复医院投入使用。</li> <li>向贵州省遵义正安县桐梓分院捐助价值 25 万元的彩超机, 为村民创造安全便宜的医疗卫生服务。</li> </ul>

联合国 SDGs	具体目标	波克的相关行动
<p><b>4. 优质教育</b></p>  <p>目标 4: 确保包容和公平的优质教育让全民终身享有学习机会</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>到 2030 年, 确保所有男女童完成免费、公平和优质的中小学教育, 并取得相关和有效的学习成果。</li> <li>到 2030 年, 大幅增加掌握就业、体面工作和创业所需相关技能, 包括技术性和职业性技能的青年和成年人数量。</li> <li>到 2030 年, 消除教育中的性别差距, 确保残疾人、土著居民和处境脆弱儿童等弱势群体平等获得各级教育和职业培训。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>与华东师范大学教育发展基金会设立“波克树人”专项资助, 帮助家庭条件困难的学子成长成才。</li> <li>捐赠 5 万元支持“海上新力量”梦想中心的公益项目——为云南欠发达地区的小学捐助一个多功能教室, 为乡村孩子提供更好的教育环境。</li> <li>波克的“超新星计划”, 为新进员工提供完整的培训体系, 帮助员工适应工作环境及内容。</li> </ul>
<p><b>5. 性别平等</b></p>  <p>目标 5: 实现性别平等, 增强所有妇女和女童的权能</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>在全球消除对妇女和女童一切形式的歧视。</li> <li>加强技术特别是信息和通信技术的应用, 以增强妇女权能。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>保障员工的生殖权利, 2021 年申请产假 7 人; 陪产假: 14 人。休假后的返岗率 100%、留任率 100%。</li> </ul>
<p><b>8. 体面工作和经济增长</b></p>  <p>目标 8: 促进持久、包容和可持续经济增长, 促进充分的生产性就业和人人获得体面工作</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>通过多样化经营、技术升级和创新, 包括重点发展高附加值和劳动密集型行业, 实现更高水平的经济生产力。</li> <li>大幅减少未就业和未受教育或培训的青年人比例。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>截止 2021 年 11 月底, 公司共有 1029 位员工, 其中女性员工 412 位, 占比 38.76%、少数民族员工 36 位。</li> <li>公司秉持公平公正原则, 不因生理性别、社会性别、民族、种族、国籍、肤色、宗教信仰、学历、身心状况等而对员工抱有偏见、歧视和差别对待, 保障机会平等。</li> <li>携手上海市益扬青少年社会工作促进中心共同成立“波克·益扬社工驿站”, 支持上海青少年社工节、为青少年社工们提供体检基金等, 多维度支持青少年社工行业发展。</li> </ul>

联合国 SDGs	具体目标	波克的相关行动
<p><b>10. 减少不平等</b></p>  <p>目标 10: 减少国家内部和国家之间的不平等</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>到 2030 年, 增强所有人的权能, 促进他们融入社会、经济和政治生活, 而不论其年龄、性别、残疾与否、种族、族裔、出身、宗教信仰、经济地位或其他任何区别。</li> <li>确保机会均等, 减少结果不平等现象, 包括取消歧视性法律、政策和做法, 推动与上述努力相关的适当立法、政策和行动。</li> <li>采取政策, 特别是财政、薪资和社会保障政策, 逐步实现更大的平等。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>截止 2021 年 11 月底, 中层管理级别及以上的女性员工共 9 人, 占比 25.71%。</li> <li>涵盖养老保险、医疗保险、失业保险、工伤保险、生育保险、住房公积金。</li> <li>全方位商业保险覆盖率 53%, 涉及补充医疗险、重疾险、意外险、定期寿险等多种保障。</li> </ul>
<p><b>11. 可持续城市和社区</b></p>  <p>目标 11: 建设包容、安全、有抵御灾害能力和可持续发展的城市和人类住区</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>进一步努力保护和捍卫世界文化和自然遗产。</li> <li>到 2030 年, 减少城市的人均负面环境影响, 包括特别关注空气质量, 以及城市废物管理等。</li> <li>到 2030 年, 向所有人, 特别是妇女、儿童、老年人和残疾人, 普遍提供安全、包容、无障碍、绿色的公共空间。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「游戏 + 公益」: 联合习水县政府开发“寻找习水”习水县特色农产文创礼盒。玩家可在游戏中通过公益点兑换这些礼盒, 为习水县乡村振兴贡献力量。</li> <li>在元宵、端午、中秋等节日均举办活动共同庆祝节日, 增强员工对于传统节日的认识。</li> <li>2021 年在企业内实现“绿色餐厅”, 为员工提供可回收的餐具、自助餐等, 在办公区域践行垃圾分类, 减少后端处理垃圾的成本。</li> <li>未来波克艺术中心的打造, 将为附近社区提供健康、绿色的公共艺术空间。</li> <li>波克城市以购代捐, 支持洱海上游的村庄发展可持续的可食用玫瑰产业, 全年累计购买 50 余万元玫瑰产品作为会议茶歇和礼盒。</li> </ul>

联合国 SDGs	具体目标	波克的相关行动
<p><b>17. 促进目标实现的伙伴关系</b></p>  <p>目标 17: 加强执行手段, 重振可持续发展全球伙伴关系</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>借鉴伙伴关系的经验和筹资战略, 鼓励和推动建立有效的公共、公私和民间社会伙伴关系。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>与敦煌研究院合作推动传统文化保护。</li> <li>与华东师范大学和鲁迅美术学院等开展人才培养、培训交流等合作支持以为行业发展提供高质量的人才。</li> <li>「游戏 + 医疗」: 与同济大学附属养志康复医院、健海科技、微脉技术有限公司等专业机构合作以推动波克城市在医疗领域的深入探索。</li> <li>与真爱梦想、深圳壹基金公益基金会、上海市青少年社工机构等 NGO 建立良好的伙伴关系, 共同推进社会问题的解决。</li> </ul>

# 党建引领， 坚定前行

- 不忘初心，听党话，坚持党的正确引领
- 与时俱进，跟党走，永葆党建工作的青春活力
- 行业引领，助力提升党建引领下的产业价值
- 业务创新，充分转化党建联建成果，确定企业可持续发展方向



波克城市坚持以党建引领，不断探寻社会影响力与企业可持续发展之间的关联。

## 不忘初心，听党话，坚持党的正确引领

作为文化产业从业者，波克城市党支部在中国特色社会主义文化发展道路的指引下，通过文化传承与改革创新，助力民族文化产品出海，向世界讲好中国故事。



波克城市党支部 2018、2019 连续两年荣获上海市普陀区“五星党支部”称号；

波克城市党支部在 2021 年被上海市委网信办评为上海市互联网企业党建示范点；

波克城市党支部被评为中共上海市委党校干部人才培训班“张江示范区国际人才试验区公共服务体系建设（二期）”现场教学基地；

波克城市的党建工作案例被收录到《中共上海市委党校上海行政学院重点教材》，党支部书记刘忠生也荣获 2020 年上海市劳动模范、2021 年上海市优秀党务工作者的光荣称号。

2021 年，波克城市党支部新发展党员 2 名、预备党员 3 名，并通过招聘等吸纳新党员 17 名，目前党员总数达到 64 名。

## 与时俱进，跟党走，永葆党建工作的青春活力

波克城市的发展特别注重以党建工作为引领。2021 年是中国共产党建党 100 周年，波克城市党支部全情投入于组织内部党的体系与党的精神建设，在干实事、促民生中践初心、聚民心。

“作为新时代的共产党员，我们要向着全面建成社会主义现代化强国的第二个百年奋斗目标迈进。这就要求我们，牢记共产党员的初心和使命，从自己本职工作出发，发挥党员的先进性和模范带头作用，继续为实现人民对美好生活的向往不懈努力，努力为党和人民争取更大光荣！”

——波克城市党支部书记、副总经理 刘忠生

波克城市党支部全情投入于组织内部党体系与党精神建设。截止至 2021 年 12 月，波克城市党支部在 2021 年共组织：

 19 次党员活动；

 2 次共建单位党课集中学习；

 2 次组织生活会等党员专属活动。

加强理论学习，落实好意识形态工作责任制。

波克城市党支部带领工会、团支部及时贯彻落实党中央及上级党组织重要会议精神，组织开展各类党支部学习会 12 次，并将谈心谈话工作融入到日常特色活动中。

## 案例

2021年3月11日波克城市党支部召开专题学习（扩大）会，集体学习《习近平用典》（第三辑）和《习近平关于网络强国论述摘编》。通过学习习近平同志围绕网络强国建设发表的一系列重要论述，为波克的产品开发、网络安全建设等各项工作提供指导性意义。



### 关心员工成长，筑牢群众路线。

#### 党员福利提供

##### 资源供给

波克城市为新进公司的党员员工举行欢迎仪式并赠送党员大礼包，勉励员工发挥先锋模范作用。

##### 奖励

为党员过“政治生日”（“入党日”），以“党员亮身份”的方式增强党员政治意识。

### 创新党课，传播党的知识

创新性地将配音党课、电影党课、行走党课、音乐党课、剧本党课等特色活动融入党支部活动；

邀请中共上海市委、中共普陀区委党校的教授，以及公司总经理等专题授课；

通过党支部微信公众号推送理论热点，刊发文章**20篇**，阅读人数**近万人次**。

## 观看中国共产党成立 100 周年大会

2021年7月1日，为庆祝中国共产党建党100周年，波克城市党支部组织公司全体党员集体观看庆祝中国共产党成立100周年大会。



## 电影党课

2021年9月30日，为迎接中华人民共和国建国72周年，波克城市党支部组织公司党员包场观看电影《长津湖》。



## 音乐党课

2021年6月23日，结合中国共产党建党100周年纪念活动，波克城市党支部带领公司党员从革命电影和红色歌剧中的歌曲出发，用音乐鉴赏的形式回顾党史，迎接党的百年诞辰。



## 行业引领，助力提升党建引领下的产业价值

波克城市党支部积极以身作则，期望带动更多互联网企业一起参与到党建工作中。

### 深化党建结对共建，以党支部为企业名片推动业务合作

波克城市党支部为更好促进双方企业与机构发展，积极以党建为引领，链接市、区相关职能部门和园区、功能平台资源，不断促进优势互补，实现资源共享。

### 与上海市科协共建落成社区书院

波克城市党支部与中共上海市科学技术协会第二支部委员会达成党建结对共建，随后促成普陀区“社区书院”科普集市落成，推动游戏在科普领域的正向发展，也为社区发展带来勃勃生机。

“社区书院”聚焦“民生需求+科普服务”，充分挖掘调度辖区内科普资源，针对不同人群与需求设立了“社区居民”“青少年”“科普阅读”“科普餐饮”“科普影视”5大板块场景化体验区。

波克城市也在现场发布“波克社区书院科普公益游戏”——《人民战“疫”总动员》、《四史逐梦》、《慧眼识诈的宠物店》三款游戏，融合科普、公益、医疗、体育、教育于一体，以游戏为载体，帮助社区书院为基层社区提供科普服务，进一步提升基层科普服务能力。




### 与上海阳光康复中心共建推动数字疗法战略合作

波克城市党支部与中共上海市养志康复医院（上海市阳光康复中心）第一支部委员会达成党建结对共建，随后发挥企业与机构自身优势，促成业务合作。2021年10月19日，波克城市数字疗法战略启动会，暨波克城市与同济大学附属养志康复医院数字疗法战略合作签约仪式在上海举行。这次签约标志着党建工作已融入到企业发展的重要环节中，用思想与行动构筑的“红色阵地”已牢牢扎根在企业的血脉里。



### 牵头推进普陀区互联网产业党建联盟建设，为产业发展注入红色动力

波克城市党支部一直在发挥党建引领作用。目前互联网产业党建联盟成员单位已扩大至 **40家** 

联盟企业党员数达到 **510名** ，企业成员也从长征镇辐射到全区。

2019年，7月

波克城市党支部联合天地软件园党委与 **14家** 互联网企业党组织，共同发起成立长征镇互联网行业党委，携手推动行业发展与履行社会责任。

2020年，7月

长征镇互联网行业党委升格为普陀区互联网产业党建联盟。

2020年

产业党建联盟共有 **20人** 提交了入党申请，发展预备党员 **2名**，预备党员转正式党员 **2名**。

### 硬件示范

波克城市在新办公楼重新装修党群服务站，进一步发挥党建样板优势，组织联盟企业一起交流和互动党建经验。



## 精神引领

2020年，联盟成员自编自导自演党建微电影《刘书记的党建日记》，以波克城市党支部书记刘忠生为主角，还原了党建工作者的克己奉公与不辞劳苦。微电影一经推出便成功登上了学习强国平台并大受好评。2021年，联盟成员拍摄完成了《刘书记的党建日记2》，引领年轻党员激发工作热情和引导青年入党积极性。



## 党建联盟促进业务合作

### 党建联盟成员开发党建学习机器人

联盟成员不断依据自身优势，完成联盟成员间的相互合作。上海新柏石智能科技股份有限公司研发完成党建学习机器人、上海捌斤科技有限公司开发出“两新组织AI党支部书记”。产品已在波克城市投入使用。



## 党建联盟共创青年活力

普陀区互联网产业党建联盟持续探索“党建+服务”工作模式，开展形式多样的党建活动，包括：

- “天地谁最红”红歌快闪音乐会
- “我想和你一起做公益”互联网企业青年联谊活动
- 行走党课、视频党课、音乐党课等创意党课

## 党建联盟共担社会责任

### 利用企业优势赋能疫区

疫情防控期间，互联网产业党建联盟积极号召成员单位企业用科技手段为抗疫赋能。联盟成员单位波克城市、彩付科技、奥视达、碧虎科技、沃丰时代、施勒智能科技等成员企业发挥各自技术优势；联盟成员开发的产品包括：

- “人民战疫总动员”抗疫问答小游戏；
- “居民线上口罩预约系统”；
- “防疫复工登记系统”；
- 抗疫服务机器人；
- 防疫测温系列；
- 户外智能投屏系统等“零接触”智能服务。

### 提供人物力支援后勤工作



联盟成员单位向疫区捐助

**15000只** N95口罩，  
**2000副** 护目镜，  
**20000只** 医用口罩；



联盟成员累计捐赠近 **2000万元**；  
各企业党员捐款超 **6万元**；



联盟成员各党支部派出党员志愿者到花桥收费站加入抗疫志愿者队伍，共有 **51名** 党员志愿者奋战在防疫一线；



波克城市党支部还组织 **5名** 志愿者到上海血液中心义务献血。



## 业务创新，充分转化党建联建成果，确定企业可持续发展方向

“我始终坚信，做党建必须要与公司发展和业务扩大紧密结合，才能发挥党建对企业发展的独特生产力作用。”

——波克城市党支部书记、副总经理 刘忠生

波克城市通过“党建+”模式助力业务提升，带动企业沿着可持续发展的方向前进。其中，在党史知识学习方面，波克城市积极利用自身业务优势提升党史学习趣味性，踏实做好互联网企业的基层党建工作，也让游戏对社会产生正向输出。

### 开发《“四史”逐梦》小游戏，在玩中牢记初心使命

波克城市党支部坚信，党史学习教育并不缺乏活力和激情，只需要一个更加贴合当今时代的展现方式。

2020年，在普陀区委组织部的指导下，波克城市结合“四史”学习教育主题，开发《“四史”逐梦》小游戏，用游戏企业的技术特长反哺党建工作，帮助广大党员通过互动情景化学习“四史”。

### 推出《悦学党史》系列游戏，在玩中传承红色基因

2021年，公司围绕党史学习教育与上海市关心下一代工作委员会合作开发了《悦学党史》小游戏，将沪上红色经典建筑以3D模式融入到游戏中，鼓励广大青少年在党史中汲取奋进伟力、传承红色基因。

#### • 研发《悦学党史》微信小游戏

为庆祝中国共产党建党一百周年，波克城市联合上海市关心下一代工作委员会，于2021年开发《悦学党史》小游戏，帮助和引导青少年学习和了解党的历程。

#### • 开展“悦学党史”游戏竞赛活动

波克城市党支部依托自研的《悦学党史》小游戏，于公司内部组织“悦学党史”游戏竞赛，得分最高的50名波克小伙伴获得惊喜礼品。



《四史逐梦》是波克城市推出的一款学习党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史的教育答题小游戏，以“四史”知识问答为核心，将精神财富以通俗易懂的形式传递至各年龄段玩家。游戏角色与场景俏皮可爱，各玩家都能在愉快的氛围中学习四史，理清历史脉络，聆听时代脉动，厚植爱国爱党情怀。



### 《悦学党史》

是由上海市关心下一代工作委员会联合波克城市等相关单位，共同推出的一款微信小程序，通过寓教于乐的形式，引导广大青少年学习和了解党史知识。小程序分“竞技”和“闯关”两种模式，获胜可获得积分，兑换心仪文创产品，还可参与“捐积分、助公益”活动奉献爱心。

# 游戏的坚守与创新

- 未成年人防沉迷系统
- Game Card 机制
- 「游戏+」医疗
- 「游戏+」公益
- 「游戏+」科普



## 未成年人防沉迷系统

### 适龄提示

旗下游戏依照《网络游戏适龄提示》团体标准要求，内部成立了适龄提示应用实施工作推进小组。党支部书记带领研发、市场等成员推动落实适龄提示工作，最终《爆炒江湖》等 4 款游戏在游戏官网、主界面、宣传海报等场景使用适龄提示标识。

### 充值限制

旗下游戏对未成年人的充值行为进行严格限制：

8 周岁以下不可充值；

8 周岁以上未满 16 周岁的玩家，单次充值金额不超过 50 元，每月充值金额累积不超过 200 元；

16 周岁以上未满 18 周岁的玩家，单次充值金额不超过 200 元，每月充值金额累积不超过 400 元。

### 时长限制

旗下游戏严格落实《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》严格限制：未成年人用户仅可在周五、周六、周日和法定节假日的 20 至 21 时，进行 1 小时游戏体验。

### 响应机制

波克城市认真对待每一次未成年人游戏消费相关申诉。

通过对消费及游戏行为的分析、客服沟通等方式进行判断处理，一旦确认属实，进行退款。

### 实名制系统

旗下游戏全面上线实名制系统。

在游戏内，实施网络游戏账户实名注册制度，全面接入国家新闻出版署实名认证系统。

## 未成年人防沉迷系统大事件

2019 年 10 月

《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》发布后，波克城市第一时间全面上线了游戏实名认证系统，落实未成年人防沉迷工作。

2021 年 4 月

在中国音像与数字出版协会游戏工委指导下，波克内部由党支部书记刘忠生成立工作小组，推进《网络游戏适龄提示》团体标准在游戏中上线。

2021 年 5 月

波克城市成为上海市首批“护苗联盟”单位，成立波克城市“护苗”工作站，积极落实“护苗”工作，以实际行动保护青少年文明健康上网。

2021 年 8 月

《爆炒江湖》《妙奇星球》《猫咪公寓》《呆萌骑士》4 项游戏均在游戏官网、游戏主界面、宣传海报等场景使用适龄提示标识。其中，《爆炒江湖》被《网络游戏适龄提示》团体标准选为“适用于 8 周岁（含）以上用户的游戏”示范案例。

2021 年 8 月

波克根据《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》进行未成年防沉迷系统的优化与调整，严格限制未成年人游戏的时间。

2021 年 9 月

波克积极响应游戏工委发布的《网络游戏行业防沉迷自律公约》，成为第一批加入《公约》的游戏企业。

## Game Card 机制

### 「Game Card 是什么」

#### ① 一个波克内部可持续发展战略的落地行动

波克通过 GameCard 长期推动并赋能更多项目组尝试「游戏 + 可持续发展」的探索，为波克成为最具社会价值和影响力的游戏公司这一愿景助力。

#### ② 一个帮助项目组梳理「游戏 +」思路的方法

这是一个非常基础且轻量化、标准化的思考路径，即使是一次下午茶的时间，项目组也可以借助 GameCard 来聊聊「游戏 +」的可能性。

#### ③ 一个长效的良性循环机制

GC 的议题库是非常丰富并持续增加的，参与的方式由浅入深均有覆盖，且公司层面提供了从专业资源、资金到传播的一系列支持。旨在让「游戏 +」和项目组之间相互带动，形成良性循环。



### 「Game Card」何如

## S

### Sustainability Card

项目组关心什么公益话题？想要与什么「社会议题」做结合？大家既可以从「波克可持续发展议题库」中选择自己关心的议题，也可以提出新的公益行动，在议题库创造一张新的「卡牌」。

## G

### Game Card

选择项目组想要通过什么样的「方式」将游戏与公益和可持续发展做结合。「游戏+」参与程度由浅入深，包括：① 游戏IP公益授权 ② 引入公益游戏元素 ③ 核心玩法和剧情的公益创新。

## T

### Team Card

项目组根据自身意愿和实际情况选择不同的「投入程度」。从小试牛刀到全情参与：① 公益元素的再创作 ② 开发公益版本或公益主题资料篇 ③ 为解决社会问题独立立项，开发新游戏。

今年，可持续发展办一共邀请了来自



5+ 不同领域的专家学者



10+ 项目组进行了知识分享、研讨会。

### Game Card 之星空探秘

我们邀请来自李政道研究所的冯发波博士、上海电视台科学家族等专业人员为项目组讲解了航天员在空间站中生活的真实状态、航天探索的前沿知识等内容。



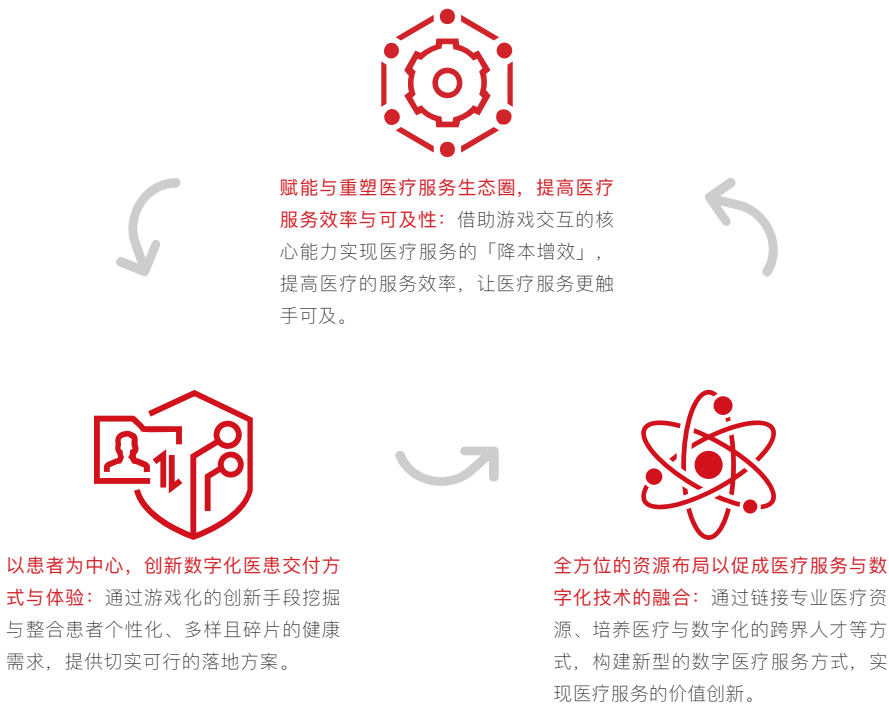
### Game Card 之自然启示

我们邀请同济大学的郭光普教授和的小伙伴们分享自然界中生物多样性的层次、生物种类等内容。



## 「游戏 +」 医疗

波克以自身多年在游戏设计、研发的经验为基础，积极探索医疗领域的创新赋能。



我们将波克数字医疗之路拆分为以下三个阶段：



### 探索与破局

数字疗法领域是游戏化医疗产品的重要试验田，也是当前波克重点的探索方向。



### 链接与布局

期待链接更多对于数字医疗创新发展拥有同样热情的伙伴促成合作，推进顶级医疗资源、跨界人才、服务渠道的全盘布局。



### 融合与突破

促进数字化、游戏化技术对医疗领域的真正赋能，推动医疗领域的理论探索与服务产品创新。

为了逐步推进战略路径，实现最终的战略目标

## 「游戏 +」 医疗

### 「数字疗法」尝试：

2019年，波克城市就开始尝试踏足「游戏 + 医疗」领域，组建专门的内部研究小组，探索如何通过游戏互动性、趣味性帮助解决医疗康复领域中患者依从性低的问题。



针对在老年人中常发的认知障碍（MCI）  
波克城市与同济大学附属养志康复医院共同开发了一款《定制式链接记忆游戏》



波克城市与温州医科大学眼视光背景团队共同开发  
辅助治疗儿童斜弱视的游戏化软件《快乐视界星球》

游戏内以患者日常生活场景、自定义图片为素材进行适配改造，复刻老年人真实生活场景，以此提高患者在训练过程中的依从性，多维度地帮助改善他们的认知功能，以减缓和推迟患者由MCI发展到老年痴呆的过程。

现阶段，国内儿童斜弱视的康复治疗中多以串珠、刺点、灯光刺激为主，治疗过程漫长且枯燥，患儿往往难以坚持而导致终身眼疾。《快乐视界星球》通过操作简单、趣味性强的游戏化设计，帮助小朋友在玩的过程中完成斜弱视康复训练，提升其依从性。

## 「游戏+」公益

我们希望转变传统公益中的单向捐赠，通过游戏链接玩家一起自然而然地参与公益，让虚拟世界和现实的社会价值产生联系。

### 玩法融合：

通过以捐赠对象设计为游戏主题背景、任务闯关、定制化设计爱心联动角色等玩法的创新方式，让玩家在游戏过程中自然献爱心。

#### 全新城镇主题免费解锁

所有玩家将在活动结束后免费解锁全新怒江小学城镇主题。当完成所有限时任务后，怒江小学会在大家的努力下装修翻新大变样，并额外解锁一套更华丽的小学城镇主题。



翻新前

翻新后



### IP 联动：

勾联游戏角色与现实社会议题间的关系，游戏角色的 IP 联动引起年轻群体对于社会议题的关注和讨论，结合有趣好玩的线下活动形式创造可增进议题了解、参与的场域。



面对「青少年健康问题」，远在云南怒江的一批小学生由于营养不良，身体健康和学习质量受到严重影响。作为食物烹饪为主题的经营游戏，《爆炒江湖》项目组与彩虹公益计划共同发起「爱，要早一点」的早餐捐赠公益活动。

《猫咪公寓》借助游戏中各种猫咪的可爱造型与上海市文明养宠公益嘉年华、“爱上海，文明养宠公益集市”等活动联动，宣传文明养宠的知识与理念，通过义卖活动实际支持上海市的流浪动物领养工作。同时波克在 2020 年还入选成为上海文明养宠联盟单位。

## 「游戏+」科普

如何平衡「玩」与「学」的边界，体验玩乐的有趣的同时增长对于知识的了解，是我们在「游戏+」科普游戏研发中一直在探索和推进的方向。

### 锻炼趣味化：

将以往较单调、重复的学习型训练与三消游戏中归纳分类的玩法结合，让老年群体在游戏过程中以玩乐的形式完成锻炼，加强其对于电子操作的肌肉记忆。



为了让老年人享受数字生活的便利与快乐，我们与中共上海市委老干部局等多部门，共同推出的数字助老公共服务标识“乐龄码”和教学游戏《乐龄升G 消消乐》。

老年人在每一个消消乐的通关过程中都可以锻炼智能手机具体的操作步骤和方法，帮助他们熟悉智能手机的使用，让智能手机在他们手中「活」起来。

### 知识游戏化：

将知识的了解进行「闯关问答」、「拼图」、「徽章收集」等趣味游戏玩法的融合，让原来有门槛的知识变得生动有趣，不再有距离。



2020年疫情期间，波克城市携手人民网好医生，联合推出一款针全民防疫答题小游戏——《人民战“疫”总动员》。

小游戏中以防疫知识问答为核心，辅以清新可爱的美术风格，让广大群众可以在短时间内通过游戏的方式快速掌握防疫的关键知识，提高对于疫情防护的认知。



我们携手上海科技馆和上海自然博物馆，以鸟类摄影保护志愿者的真实作品和经历为原型进行创作，开发了一款鸟类科普拼图小游戏。

通过「拼图」、「答题」和「徽章收集」等趣味玩法，结合科技馆的一系列宣传教育活动，科普鸟类知识，提升公众对于生物多样性知识的认知。



# 嘿！游戏人，您为真实世界的贡献度 +1

- 员工志愿
- 员工赋能
- 员工关怀
- 波克公益



## 员工志愿



波克员工在志愿服务计划中，可以根据自己对于不同议题的兴趣程度和时间精力选择适合的志愿活动，同时还鼓励员工自主发起志愿项目，实现志愿伙伴到志愿引领者的转变。

2019年到2021年三年间，我们共开展了近75场志愿服务，近1500参与人次。

### 「游戏素养计划」

为了让孩子、家长们了解游戏吸引人的原因从而更好地应对「游戏沉迷」的挑战，2021年我们与途梦教育、上海真爱梦想基金会等长期专注青少年教育成长的公益平台，共同开发了系列游戏素养课程，内容包括：



• 面向家长、社工的游戏知识科普分享活动



• 面向青少年、家庭的游戏创作体验工作坊

系列活动让家长、老师、社工和孩子们了解到游戏「从0到1」过程中所需要的设计思维与技能，让课程受众更深入地了解游戏对于想象力和逻辑思考层面的启发，从游戏研发的角度体验其正向价值。





## 志愿者、家长反馈

“小朋友们的参与度和积极性都很高，即使刚开始时小朋友们的配合度不是很高，但后面他们都很积极融入，而且他们的想象力和能力都远超我们预期。”

—— 游戏策划 汪良超

“我想让更多人看到游戏这个行业的正向价值。通过游戏制作工作坊，你会发现小朋友的想象空间无限大，他们的作品会让你有真正心灵的触动。”

—— 游戏主美 寇恒茹

“游戏制作工作坊让孩子们从游戏玩家和开发者两个不同的视角，了解电子游戏开发过程，让他们对游戏有一个全新的认识，帮助孩子们树立玩游戏而不是被游戏玩的正确的游戏观。”

—— 家长 王先生

“听完分享有更多的思考，意识到如何和孩子交流更重要。我尝试和孩子一起玩游戏，让他教我打游戏。”

—— 家长 程女士

## 「社区发展赋能」

为了让流动儿童拥有一个安全、多元、包容的空间，可以在课余时间可以得到专业陪伴，快乐健康成长，我们携手联动公益一起在上海杨浦区殷行街道建成“波克宝藏小屋”，配备专业社工为孩子们提供作业辅导、兴趣活动等陪伴服务。2021年宝藏小屋共服务了97人次的流动儿童。



## 「特殊人群关怀」

怀揣着更深入了解特殊儿童日常的生活场景的初心，波克城市的志愿者们来到了展翼儿童培智服务中心，通过两两配对完成绘画作品的方式，探索出与自闭症儿童良好沟通的方式，让他们懂得如何更好地和特殊孩子沟通。



「特别的爱给特别的人」志愿活动希望促进波克志愿者与心智障碍群体的沟通，搭建长期友谊的桥梁，我们携手上海首个心智障碍青年支持性就业基地——「梦工坊咖啡吧」自2020年起共举办了7场志愿活动，超过150+人次的员工参与。在咖啡制作、才艺分享等活动中双方相互学习，增进彼此的了解。



此外波克志愿者与上海交通大学共同探索“游戏化”的自闭症干预方案，6名波克志愿者完成自闭症儿童“认知课程——寻物游戏”的工具研发。这款游戏工具已在上海慈源康复医院投入使用。

## 「教育公平支持」

为了拉近边远与较发达地区之间教育水平的差异，为孩子提供有质量的科普课程。2019年起，波克城市联合乐扬公益在西藏开展“种子援藏”项目，赋能当地中小学教师以提升课程质量。同时，波克志愿者们带孩子们实地到波克参加「科创种子研学营」机会，带领孩子们进行游戏制作尝试设计自己的游戏，亲身体验「游戏+科普」的魅力。



为助力互联网、游戏行业中的贫困有志学子可以顺利完成学业，改善学生生活条件，波克与华东师范大学教育发展基金会设立“波克树人”专项资助，通过助学、奖励和急难救助等三种方式提供支持，累计近300名学生受到资助。年初受到疫情影响而无法回家过年的学子们，还收到了“波克树人”项目组的暖心过年礼包。



## 员工赋能

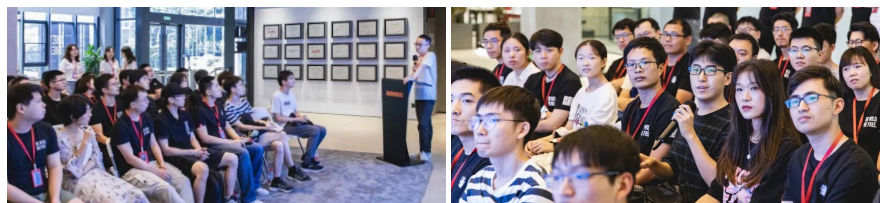
波克一直秉持负责任的态度陪伴每位小伙伴的成长，搭建了完整的员工培训体系赋能不同层级及不同专业技能的新老员工，让小伙伴们得到专业、体系化的职业培训，不断提高自身的职业素养和专业技能。

BOKE 学院	
类型	培训项目
 管理能力培养	领导力提升项目 (如：管理论坛、新晋管理训练营等)
 职业培养	专业技能 & 通用技能培训 (如：波KE堂、Game Jam、面试官培训等)
 新员工培养	新员工的培训 (如：波克新手村)
线上学习平台—波克能量站	

### 「新员工的陪伴成长」

今年波克共为  **705** 位波克新人提供了 **22** 场次 共  **87** 小时的线下培训

面对新进公司的潜力种子，波克通过「超新星计划」为实习生们精心设计了3个月的课程项目，从0到1带领大家掌握工作中必须的技能，逐步学习搭建出自己设计的游戏 Demo。



### 「核心人群的重点赋能」

通过组织「Game Jam」——波克特有的内部员工极限游戏开发大赛，我们打破了游戏策划、美术、程序等岗位限制，让大家在角色互换中体验从不同视角思考游戏制作的可能，更鼓励大家体验从0到1的游戏制作全过程，创造出风格迥异、脑洞大开、属于自己的游戏。

此外，我们还邀请专业技术过硬的内外部专家提供分享，拓展大家对于前沿技术的认识 and 了解，保持对技术发展的好奇与敏感度。

今年波克共为  **369** 位管理者  
提供了 **11** 场次

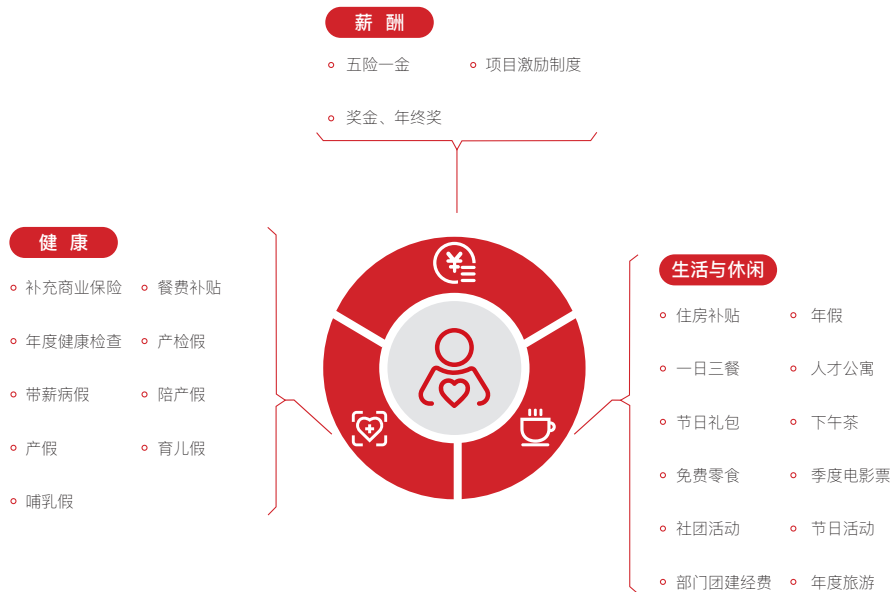
 **168** 小时管理技能提升类的培训

今年波克共 **3948** 位  
参训人次 总培训次数 **85** 场次

培训总时长  **693** 小时



## 员工关怀



除了为各层级阶段的员工提供相应的培训赋能，波克城市还从“医食住行”各个方面为大家提供福利保障，让员工可以安心工作，放心生活。

## 波克公益



2019年成立至今，上海波克公益基金会至今累计帮扶近 **3.7** 万人，公益足迹遍布全国 7 个省 11 个城市。在新冠疫情、南方洪灾等重大社会事件中，波克公益累计捐赠近 **2315** 万余元，帮助受灾人群近 **3** 万。

## 波克公益

### 「灾害救援，义不容辞」

- 2020年7月，江西发生暴雨洪涝时，波克公益第一时间联合深圳壹基金，准备了**264**个救灾温暖箱、**374**个粮油包送到灾区群众手里，帮助灾区群众及时回归正常生活。
- 2021年7月，暴雨再次袭击河南郑州，造成了严重内涝。波克公益迅速通过上海市慈善基金会捐款**1000**万元，同时波克足球队通过组织比赛筹得**9369.66**元，全部善款均捐赠用于河南应急救援、灾后防疫、受灾群众基本生活保障和心理建设等重建工作。



- 2021年，正式成立了波克公益应急灾难救助基金，由深圳壹基金公益基金会管理，专门用于资助受灾地区的贫困家庭。此外，波克公益联合壹基金还定期开展防灾救灾知识的日常传播，提高人们对于紧急灾难后的救援和自我保护的常识。

## 「一老一少，重点帮扶」

认知症已经成为老年人的健康杀手。波克公益自 2019 年开始关注老年认知症问题，组织志愿在长征镇收集认知症样本信息，为认知症筛查和干预治疗提供数据支持。2021 年，波克公益资助剪爱公益，在普陀区建立「老兵的微笑日托所」，共为 220 名老年人提供了轻度认知障碍筛查和早期干预治疗。



为了帮助更多偏远地区的孩子走出乡村，圆梦孩子的小小梦想，波克公益自 2019 年至今累计捐款捐物近 100 万元，支持云南和西藏地区的助学教育活动、成长关爱项目和校园环境改善项目。2021 年，波克志愿者们发起了 2 场活动，分别为四川大凉山和云南怒江的孩子捐赠个人生活用品和学习用品。





# 建设游戏人共同的家园

- 机构认证，夯实行业人才培养底层体系建设
- 产学研合作，群策群力推动行业进步
- 艺术行动，绽放游戏的可能性
- 引领行业，探索游戏正向价值



## 机构认证，夯实行业人才培养体系建设

为提升全体游戏从业者的职业素养与技术水平，波克城市正在积极推动游戏行业人才培养体系建设。



2020年9月，波克城市获批上海市职业技能等级认定机构资格，成为上海首家区属技能等级认定机构。波克城市制定了计算机程序设计员和动画制作员（三、四级）的认定评价方案。

2021年1月，公司内部共  30名职工获颁证书。



2021年11月，波克城市获批成为上海市第二批职业技能等级认定社会培训评价组织。针对动画制作员这一职业，面向上海市所有相关从业人员进行职业技能水平考核认定，为行业培养和筛选人才树立标杆。

# 产学研合作，群策群力推动行业进步

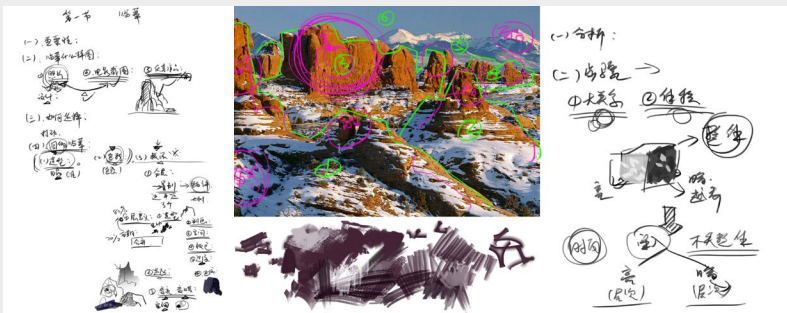
联合高校的人才与科研资源和企业稳定的资金供给，产学研合作为双方带来互利共赢。

## 华东师范大学战略合作项目

2021年，波克城市与华东师范大学达成战略合作，计划将通过硬件更新、人才培养、技术开发等模式，促进双方机构的共同发展。同时，在上海智能教育研究院的指导下，波克完成防疫知识小游戏制作，游戏演示视频于世界人工智能大会上成功展示。

## 鲁迅美术学院人才培养项目

波克城市已与鲁迅美术学院合作成立波克实验室。波克的员工正在为实验室的同学进行美术辅导，为未来游戏孵化项目储备优秀人力。



## 昆山杜克大学人才培养项目

2021年，波克城市可持续发展战略办公室与昆山杜克大学中国创新创业中心合作，由办公室成员带领学生一起在校园探索「游戏+教育」的路径与策略。学生们通过理解游戏化各领域的应用思路，以研究报告的形式系统探究教育领域游戏化的可能性。

## 麻省理工学院斯隆实验室合作项目

波克城市与麻省理工学院（MIT）斯隆实验室成员合作进行游戏正向价值探索。实验室成员以报告的形式，为波克城市在教育及医疗领域促进社会价值提供可能的路径。

TABLE OF CONTENTS	
LIST OF TEACHER AND STUDENT PREPARATIONS	11
INSTITUTIONAL AND OPERATIONAL MODELS FOR SOCIAL PROMOTION	12
RESEARCH STATUS OF EDUCATION AND GAME RESEARCH IN EDUCATION	12
<b>RECOMMENDATION FOR GAMIFICATION IN EDUCATION</b>	<b>12</b>
RECOMMENDATION INTRODUCTION	12
REASON FOR CONSIDERING TO USE SOCIAL GOOD WHICH IN EDUCATION	13
HOW TO ASSESS THE EXTENT OF CHANGE?	13
HOW TO ASSESS FEASIBILITY?	14
HOW TO ASSESS REALIZATION?	14
HOW TO ASSESS SUSTAINABILITY?	14
<b>GAMIFICATION IN HEALTHCARE</b>	<b>15</b>
CLASSIFICATION OF HEALTHCARE GAMIFICATION	15
CLASSIFICATION IN DESIGN INCLUDES DESIGN	15
ASSESSMENT OF GAMIFICATION HEALTHCARE AGREEMENTS	17
Neurological Diseases	17
Physical Therapy	18
Emotional Health	18
Behavioral or Goals in Healthcare	18
Neurological Diseases	18
Physical Therapy	18
Emotional Health	18
Assessment FOR MOST COMMON DISEASES IN HEALTHCARE	21
<b>HEALTH ISSUES IN ASIA</b>	<b>25</b>
HEALTH ISSUES IN CHINA	25
HEALTH ISSUES IN SOUTHEAST ASIA	25
INDONESIA	25
PHILIPPINES	25
Vietnam	25
<b>RECOMMENDATION FOR GAMIFICATION IN HEALTHCARE</b>	<b>27</b>
RECOMMENDATION INTRODUCTION	27
CONSIDERATION FOR GAMIFICATION IN HEALTHCARE: PHYSICAL CARE	28
EMOTIONAL CARE	28
DETERMINE PRIMARY FUNCTION	28
APPROPRIATELY DESIGNING	28
<b>FIRST STEPS TOWARD GAMING FOR SOCIAL GOOD</b>	<b>3</b>
PROJECT OVERVIEW	3
PROJECT SCOPE	3
WHAT IS SOCIAL GOOD?	4
HOW TO MEASURE SOCIAL GOOD IMPACT?	4
<b>GAMING FOR SOCIAL GOOD IN EDUCATION</b>	<b>5</b>
EXPLORING VIDEO GAMES PROMOTING SOCIAL GOOD IN EDUCATION	5
Why considering Serious Games alone is a pitfall in supporting education?	5
Gaming models for social good in education	5
<b>BENCHMARKS OF VIDEO GAMES FOR SOCIAL GOOD IN EDUCATION</b>	<b>6</b>
Video games for fundraising	7
Video games for influencing	8
Video games for skill development	8
<b>EDUCATION ISSUES IN ASIA</b>	<b>10</b>
EDUCATION ISSUES IN CHINA	10
Rural-Urban Education Gap	10
Financial literacy	10
Sexual literacy	11
EDUCATION ISSUES IN SOUTHEAST ASIA	11
No access to compatible mobile devices or internet connection	11

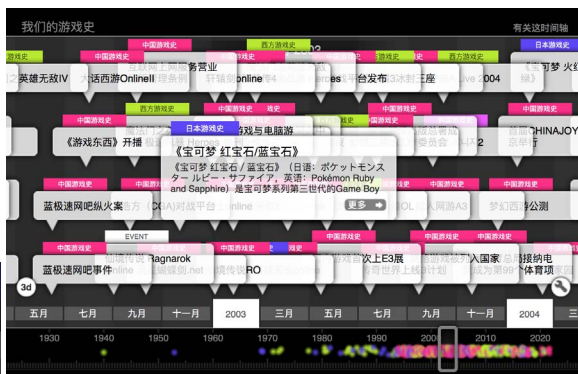
## 北京师范大学艺术与传媒学院游戏档案馆建设发展项目

2021年6月21日，波克城市与北京师范大学艺术与传媒学院签订“游戏的人”档案馆建设发展项目捐赠合作协议。“游戏的人”档案馆是国内唯一开设于高校内的游戏档案馆，目前馆藏资料与项目包括：

- 过去三十年的游戏相关产品。包括中国游戏杂志、游戏设定集、游戏研究著作、国产及外国游戏、以及若干主机和硬件设备。
- “游戏众生相”在线民族志项目。目前已访谈二十余位开发者与国外游戏研究的领军人物，并计划与游戏社会史的方向结合，定期出版各种史料及成果。

### 保存中国游戏和中国游戏人的历史。

“游戏的人”档案馆是国内目前唯一游戏档案馆。我们认为游戏是现在时代的数字文化遗产，因此而致力于成为中国游戏的种子库。为过去记录，为当下创造，为未来保存中国游戏。“对其进行整理、保存与研究，既有助于发挥游戏的社会价值，又能使一些具有文化高度的游戏仍为行业与游戏开发提供参考。

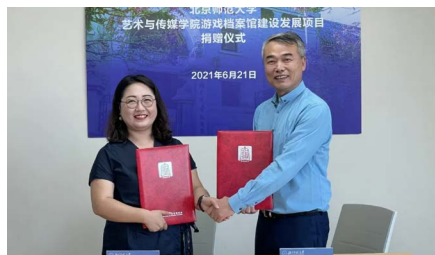


关于独立游戏开发者的微电影《消失海平面》

此次捐赠的资金将用于档案馆内部建设与奖学金设立，具体内容包括：

- 支持学术研究、行业研讨等相关工作；
- 奖励积极从事游戏史、游戏档案保护与游戏化的优秀数字媒体系学生，在高校内部培养更多有志于改善业界环境的“游戏知识分子”。

波克希望，这种与行业共生的姿态既可以为行业与玩家保存历史，也能为一直在探索产学结合提供一种具有活力的新方向。



## 艺术行动，绽放游戏的可能性

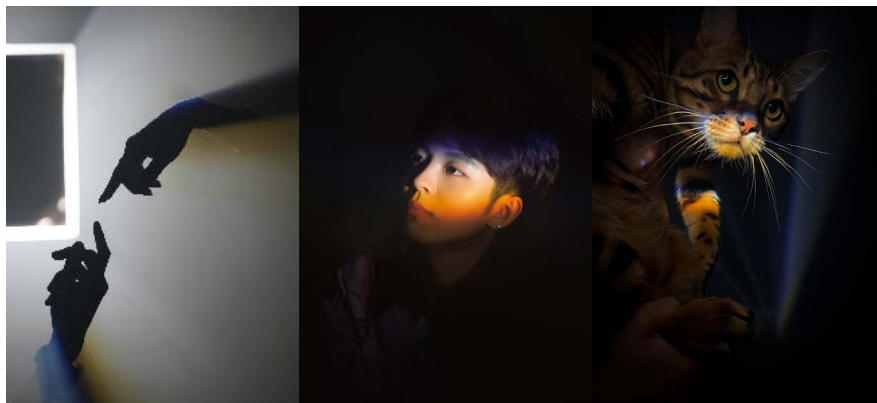
游戏作为视觉媒介常常被称为“第九艺术”，然而在现实中，其艺术性常常被娱乐性与商业性遮蔽。但是我们相信，这种远存在超出娱乐与商业价值的可能性是可以被提炼、被看见与被体验的。

波克城市为促进「游戏 + 艺术」专程设立 Art is Game (A.I.G.) 艺术组。该小组将主要负责未来与「游戏 + 艺术」相关展览的策展、布展及后续传播工作。

波克城市已通过在公司内部开辟展览空间和建设包含波克城市的总部办公楼与波克艺术中心的波克中心，全面支持 A.I.G. 小组的艺术活动。

### Art is Game 美术展项目

2021 年年底，A.I.G. 艺术组在波克城市办公楼内部举办一场艺术展。策展小组将一间波克的会议室与公共空间改造成艺术厅，在展厅中集中展出艺术家王令杰与郝经芳的作品“Sun is Drawing”与“Cubic Light”。



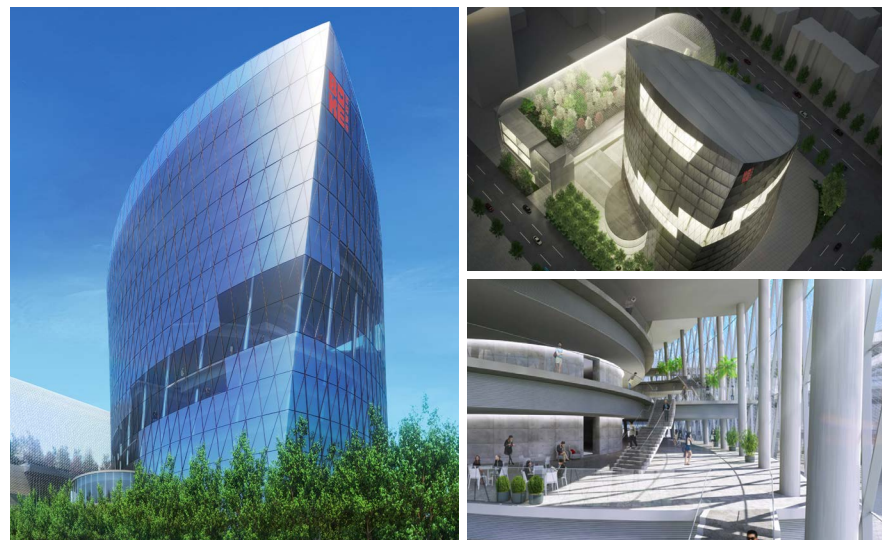
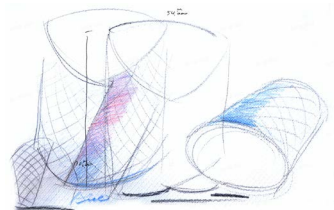
“我发现游戏创造了一个世界，它允许游戏的玩家在里面进一步创造一个自己的世界。这种感受给我的启发是我们可以通过某种媒介，突破现实生活中的各种限制。随着未来技术发展，我们能够（通过这些媒介）越来越多地打破人们自身的限制...我觉得对艺术来说，这是一个非常非常有吸引力媒介的形式，因为它才是让我们去探索更广阔边缘的一种渠道。”

——王令杰



### 波克中心建设

在互联网时代，波克城市仍希望通过实体空间的打造，重塑人与人之间互动的桥梁，而这一理念与安藤忠雄建筑风格中对于「人与人」、「人与自然」的关系不谋而合。波克城市成功邀请国际知名建筑设计大师安藤忠雄先生设计波克中心，包含波克城市的总部办公楼与波克艺术中心。



## 引领行业，探索游戏正向价值

### 上海正向数字化技术研究院

上海正向数字化技术研究院 (Game for Good, 简称 G4G) 是由波克科技股份有限公司发起, 上海市科学技术协会主管的民办非企业单位, 2022 年 1 月在上海注册成立。G4G 致力于建立一个专业的数字化研究开放平台, 开展各行业数字化、游戏化研究, 助力各领域创新发展。促进“游戏+”创新生态发展, 探索游戏赋能社会的无限可能。

### 倡导游戏正向价值

G4G 正在通过「专题原创写作」和「游戏·家」的形式, 推出系列游戏理论科普与游戏与亲子社会关系讨论的文章。目前倡导文章已获得 2000+ 阅读量。

#### 专题02 | 什么是「好的游戏化」?

2021/8/29 Original



游戏·家 | 孩子沉迷游戏? 不, 他是小小“游戏家”

Original G4G Game for Good 2021-09-20 17:04

收录于话题  
#游戏·家 1个 >

#### 专题01 | 游戏化吗? 这是个好问题

2021/8/23 Original



Game for good

用游戏赋能社会公益创新

「游戏·家」是 G4G 策划的一个探索游戏与亲子、社会关系的项目。我们计划通过专访、圆桌、讲座、工作坊等线下活动方式, 以及文

### 探索游戏正向可能

2021 年, G4G 发起首届「益·游未尽」游戏开发大赛, 通过创新竞技的方式, 聚集青年人共同探索「游戏社会价值」。本次大赛以「游戏拯救世界」为背景设定, 参赛小组需要围绕「气候变化」主题下「防灾救灾」、「节能环保」、「生物生态」三个议题的其中之一进行游戏方案设计。参加比赛的 39 个小组需在 48 小时内诞生 40 个气候变化游戏方案。

#### 赛题相关方向

##### 1. 防灾救灾

七月的河南特大暴雨已造成了河南全省超过120万人受灾, 山洪、溺水、信号不通、道路堵塞等等安全问题困扰着郑州以及周边城市, 救援也面临挑战。过去的十几年中, 我们的国家经历了洪水、台风、疫情、雪灾、地震, 人们需要建立防灾意识才能在面对突如其来的灾难时更加安全地与灾难对抗。在灾难中有更大的自救自救或救援救援。我们如何将这样的防灾意识融入到游戏中, 让玩家在玩游戏的过程中提高自己的防灾意识?

##### 2. 节能环保

去年的联合国气候峰会上, 包括挪威、美国以及拜登在内的多家游戏巨头都参加了峰会, 并签署了名为“Playing For The Planet”(为地球而游戏) 联盟, 确定联合国的气候变化目标与游戏结合探索, 并承诺将采取相应措施减少电子游戏对环境的影响, 我们如何在游戏中教人们有关节能环保、可再生能源等知识? 能否通过游戏设计来提醒人们对此的认知呢?

##### 3. 生物生态

2020年的世界环境日将主题聚焦于生物多样性, 这也是联合国所提出的17项可持续发展目标中非常重要的一项。自1970年以来, 地球上哺乳类、鸟类、鱼类、爬行动物和两栖类的平均数量减少了60%, 全球评估报告中说目前超过100万种动植物物种正在面临灭绝的危险, 我们如何将有关保护生物多样性的知识融入到游戏中, 并告诉玩家关于生物多样性的危害?

#### 赛制介绍

##### 作品

- 各位选手请在截止前北京时间2021年8月19日通过邮件提交作品至projectgc7@gmail.com, 总有效制作时间为48小时, 作品文件需包括可运行的游戏demo文件, 游玩演示视频, 游戏介绍PPT及其它相关材料。
- 在截止前时间, 选手可以在提交作品后再次提交以达到更完善效果, 提交次数不限。

##### 评审

- 提交作品完成后, 每组队伍会被分为三组, 按照固定顺序分别前往一、二、三组的评审团进行评审, 请期待选手在展示环节的惊喜, 展示不能超过10分钟的作品展示, 并在展示结束后回答评审团提出的相关问题, 同时, 各队伍需在开发区域上进行游戏试玩环节, 并为自己心仪的作品投票。
- 评审团要求:
  - 每支队伍都需要准备PPT和一段演示视频运行不超过3分钟的作品展示, 并准备材料进行讲解, 在讲解结束后, 会有1-2分钟的答疑环节。
  - 答疑环节不需要队伍中的所有选手都参加。
  - 所有作品相关文件需要在开发结束前 (2021年8月19日16:00前) 通过邮件的方式提交至projectgc7@gmail.com邮箱。
- 颁奖仪式展示环节:
  - 答辩结束后, 评审团队伍在将有机会在颁奖仪式上台分别进行作品展示, 每支队伍有5分钟的作品展示时间, 并在展示结束后5分钟的答疑环节, 展示和答疑的要求同上。
  - 展示结束后, 所有评委一起为这三支队伍进行最终评审, 评选出「游戏拯救世界」设计奖。

最终，入围决赛的三支队伍作品分别是：

### 《气候护卫队》

人类战士方与自然灾祸方相互博弈的本地多人对抗大战



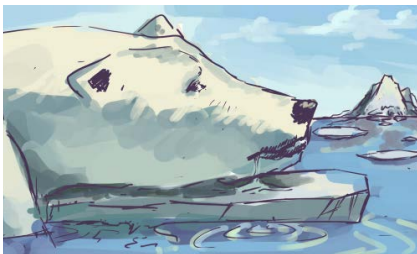
### 《星火重铸》

2.5D 叙事向沙盘放置类经营游戏



### 《暮雪》

以冰川消融加剧北极熊生存境地恶化而难度递增的闯关游戏



大赛的举办受到各界一线媒体的广泛关注，包括新华网客户端、人民日报、中国日报在内的 **30+** 家媒体都对本次游戏开发大赛进行了采访或报道，让更多人了解游戏赋能“社会正向价值”的可能性。

2021  
08/16  
17:31:55  
来源：中国网

#### “益游未尽”游戏开发嘉年华顺利举办

8月13日-15日，由Project GC和G4G开放平台联合主办的大型线下Game Jam比赛《益·游未尽》于上海展开。

本次活动共有14位选手入围线下比赛，组成了28支队伍围绕“气候变化”主题进行公益游戏开发，另有11支队伍上队同时开发，在48小时内挑战制作极限、阐释他们的游戏创意与理念。最终共有40个作品产出，在内容创意、玩法设定与视觉设计上都达到了很高的水准。入围决赛的三支队伍包含人类战士方与自然灾祸方相互博弈的本地多人对抗大战“气候护卫队”、以冰川消融加剧北极熊生存境地恶化而难度递增的硬核解谜闯关关系，以及2.5D叙事向沙盘放置类经营游戏“失落海平面”。评审环节中参赛者与嘉宾们逐个试玩新鲜出炉的游戏，以“投票”方式表达对心仪作品的赞赏。



选手在开发中

活动聚焦防灾减灾、节能环保及生物生态，以“用好玩的游戏拯救世界”为使命，致力于探索「游戏+」理念与游戏向善的无限可能。开发者和用户普遍对可持续发展和社会议题较为陌生，“益·游未尽”期待撬动核心利益相关方的积极性，对「游戏+」的价值产生共鸣。活动关注用户与游戏的连接和长期所获得的价值，努



## 中国游戏社会价值研究中心

2021年12月，中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会与腾讯价值研究中心深度合作，携手波克城市等企业发起成立中国游戏社会价值研究中心。



## 2021 中国游戏产业年会游戏赋能分论坛

2021年12月15日，波克城市承办的以“跨界融合，守正创新”为主题的2021中国游戏产业年会游戏赋能分论坛在广州顺利举行。此次论坛即围绕游戏赋能这一主题，旨在推动“游戏+”模式在全行业发展，探索游戏与科普、医疗、教育、体育等领域的结合。



# 关于本报告

本报告是波克科技股份有限公司发布的第一份社会责任报告，涵盖了公司对可持续发展议题的实践及管理方法，展现了公司 2021 年可持续发展工作绩效。

## 报告范围

本报告业务范围仅覆盖波克科技股份有限公司，数据的时间范围为 2021 年 1 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日。

## 数据来源

报告中所使用数据均来自波克正式文件、统计报告或有关公开资料。

## 可靠性保证

波克城市保证本报告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

## 指代说明

为了便于表述和阅读，报告中“波克科技股份有限公司”以“波克城市”、“波克”或“我们”表示。

## 波克城市可持续发展报告（2021）

由波克城市可持续发展战略办公室编制

---



**BO**  
**KE** 波克城市