

放寒假了,学生在家做些什么?也许不少孩子都会回答:玩游戏。一方面是孩子的沉迷,另一方面却是家长的担心。如果有一种方法能让孩子边玩边学,作为家长会表示赞成吗?请关注——

严肃游戏:“姓教”还是“姓游”?

本报记者 蒋秀娟 实习生 佟郡

“两军对垒,这时会出现一道问答题,如果你能答对,对方的军队就会溃败,这时你可以进入到下一个环节。”这是 80 后游戏爱好者小新所描述的一种严肃游戏,当然严肃游戏的内涵远不止此。

有“严肃游戏之父”称誉的诺阿·福斯坦(Noah Falstein)曾如此定义:“严肃游戏既非游戏、也非严肃,二者兼而有之。这种游戏不以娱乐为主要目的,而是采用寓教于乐的游戏形式,让用户在游戏过程中接受信息,并获得个性化、互动性和娱乐性极强的全新学习体验,从而激发学习者的创造力和创新意识。”

严肃游戏于 20 世纪 90 年代就已经在我国出现,这种能玩又能学的游戏本该备受欢迎,然而目前来看在我国发展步伐却并不快。随着我国网游技术的不断进步和国家对网游的扶植及推动,严肃游戏在未来能否受到推广?这样一种形式能否最终赢得家长的认可?

严肃游戏应用领域广泛

严肃游戏目前在世界范围正向生活各个领域快速蔓延,其应用之广似乎已经超出了人们的预期。

“比如运动游戏,可以让人们通过玩游戏达到运动的目的;再比如智力游戏,有些人可能智力有所损伤或者记忆力不是特别好,通过这类游戏可以让他的大脑变得更为灵活。同样,通过这样一些游戏,也可以提高我们对健康卫生知识的了解,比如在应对 SARS、禽流感、甲流等疫情的时候。”

福斯坦曾经开发一款名叫“饥饿的红色星球”的游戏,他说:“通过玩这样一个游戏,让大家知道如果你吃鸡的话,就可以获得更多的蛋白质。对孩子来说,他们可以学会如何合理进行营养配餐。”

“有些人可能并不喜欢传统的培训方式,如果玩游戏的话,会帮助他们更加有效地学习和掌握知识。”不仅如此,严肃游戏还能促进大脑开发。福斯坦指出,科学证明如果人在比较早的时候就开始玩游戏的话,他们会用一种不同的方式来看待世界,同时也可以从玩游戏过程当中获取更多的信息。他们做事情也会总是喜欢尝试不同的方式,特别是与那些没玩游戏的人相比,他们具有这方面的优势。

“事实上,如果在防震、减灾、疾病预防等方面都应用这样的模式教育,效果应该会非常好。”北京中海创意动漫游戏科技孵化器有限公司总经理、中国软件行业协会游戏软件分会、严肃游戏实验室主任姜珂说,“然而,游戏的开发还需要许多技术支撑和政府支持,也需要企业自身与外界加强交流、挖掘市场需求。”

推广不开有诸多原因

80 后游戏爱好者小新,在小学时就开始接触严肃游戏。他说:“那时候玩的基本都是日本、美国的游戏,国内的严肃游戏并不多,并且在国内玩严肃游戏的人也不多。”他认为,毕竟现在的学生玩纯娱乐游戏更刺激,如果要在严肃游戏和竞技游戏等其他游戏里来做一个选择,他们肯

定更愿意选择后者。

严肃游戏目前主要应用于教育、军事等各种仿真、社会公益这三大类，其中以教育应用为重要部分，然而教育游戏的发展并不乐观。国家教育科学“十一五”规划重点课题组成员李仲亮指出，“严肃游戏存在着一个‘姓教’还是‘姓游’的问题。”他说，在我国，教育游戏与学习目标不对口，教育游戏厂商与教育工作者沟通不畅，教育游戏产品缺乏和无法适应学生多元化的需求，其中，有不少软件产品单一化，缺乏创意。

中国传媒大学动画学院系主任费广正认为，我国的教育游戏之所以推广不开，由许多因素导致。比如教育界对严肃游戏的关注度不够，相关研究较少；其次，有许多游戏设计人员不理解教育理念，既懂教育又懂游戏的交叉性人才缺乏，而有的教育游戏软件又过分依赖教材，不能突出游戏优势。另外，教育游戏与课堂教学也难以实现有效融合。有的教师已经形成了自己的教育规律，不大愿意改变固有的教学方法；而很多家长也不支持用游戏的方式教学，他们往往认为游戏是一种玩物丧志的行为，如果哪个学校尝试用这种方式进行教学，可能会受到很多家长的反对。

那么，真正能够寓教于乐的游戏能否被开发并得到进一步推广呢？这样的一种游戏要最终赢得人们的喜爱应该具备怎样的条件？

应增强严肃游戏的乐趣

“在技术上，游戏发展已经非常成熟，”澳大利亚军事训练和游戏设计和技术应用专家 John Welsh 指出，“比如制造一些高质量的画面，能让人体会到亲临现场的感觉，同时，可以通过界面感受到交互环境。此外，包括音频等配套技术的发展也很快，在 3D 音频方面，2014 年会有 40 亿个 3D 音频技术得以实施。还有生物标准，一个人的压力和情绪的变化通常是难以想象的，通过设备和控制器可以实现与人的情绪进行互动，通过屏幕方式实现与人互动。”

国际仿真与游戏协会联合主席 Dr · Fischer · Cai 认为，严肃游戏开发应关注 5 个要素，这包括技术、内容、生理及心理、对象等。“为什么人们对在线游戏热衷疯狂呢？这主要是音响、速度效果很好，这些都会让大家感觉到游戏非常刺激。现在，所有的技术，包括宽带网络都已经成熟了，关键问题是如何更好地利用这样一些技术来开发游戏。”

也有专家表示，严肃游戏如果过于强调技术，而没有乐趣的话，是不会引起玩家兴趣的。因此，下一代严肃游戏应该综合多种因素，让多个玩家实际参与进来，让人们在游戏里感受到真实的世界，体验真正的乐趣。

而在创意游戏人才培养上，费广正指出：“我们需要培养的是复合型人才，如果是技术出身，我们一方面会加强技术积累和培训，另一方面也会加强游戏策划和游戏设计方面的知识传授和训练。同样对于美术类的人才也是这样。教育游戏不同于传统的其他专业教育，它的实践性很强，另外它要求有很强的创新思维，因此教育游戏人才的培养也应该要有独特的教学方式。作为专业的游戏设计师，在教育过程中我们强调‘跳出玩家的圈圈’。如果他的思想停留在‘自己是合格的玩家’上，就无法成为一个设计师。”