

浅谈对严肃游戏发展前景的思考

肖 宁 (南京艺术学院 传媒学院, 江苏 南京 210013)

[摘要] 本文以严肃游戏的应用领域为切入点, 阐述与讨论了严肃游戏概念的形成、市场状况、发展趋势及意义等, 力求增进业界对这一新事物的理性认识, 以探索一条适合于游戏与传统产业(如教育、医学、训练、国防、情境仿真等领域)融合共进的发展道路, 为娱乐产业和专业教学提供有益的研究思路。

[关键词] 严肃游戏; 游戏设计; 游戏教育

[中图分类号] J02

[文献标识码] A

[文章编号] 1008-9675(2008)03-0191-02

严肃游戏(Serious Games)属于“视频和计算机游戏”的一种, 是一个具有多种表现风格、区别于普通游戏的单纯娱乐模式。通过娱乐游戏的外观与感觉达到对现实事件或过程真实模拟的新型体验类游戏。一般而言, 这种游戏在给予使用者强烈可玩体验的同时, 其主要目的训练或教育使用者的功能也将融入其中, 顺利实现。

电脑与电视游戏发展至今, 其游戏类型、表现形式和内容主题变的丰富多彩, 不再只是过去单纯娱乐型游戏独霸天下的时代。前些年, 联合国设计了一款名为“粮食力量”的游戏, 游戏主题是要求玩家与时间展开赛跑, 拯救全世界数以千万计的饥民, 游戏推出15个月后, 下载次数已达400余万次。另外一款名为“检举人”的游戏让玩家扮演联合国特派员, 前去阻止发生在上世纪90年代的卢旺达大屠杀事件。这款游戏一经推出就吸引了25万注册用户的参与, 下载次数惊人。我们相信随着越来越多这样非娱乐性的“严肃游戏”逐步深入社会的各个领域, 其庞大的市场商机与卓越的社会效应必将引起全球业界广泛的关注。

2004年, 第一届“严肃游戏高峰会议”(Serious Games Summit)在美国首都华盛顿隆重召开。本次会议邀请了游戏业者、军方代表、政府部门与教育界人员等各领域专家参与讨论, 并最终达成了对“严肃游戏”应用领域的首次界定。即“严肃游戏就是远远超越传统游戏市场的互动科技应用, 包括人员训练、政策探讨、分析、可视化、模拟、教育以及健康与医疗等。”^[1]这样, 游戏在各个领域得以应用而不只是单纯娱乐领域的发展趋势获得普遍认同。

根据世界游戏市场的技术状况及市场发展趋势, 笔者将从以下三个方面认真阐述严肃游戏在几个相关行业的应用及发展前景。

一、教育

“将视角转向教育培训是开发游戏软件的新的成长点。电子教育游戏是电子化的软件, 由游戏设计和制作人员创作、承载着具体的教育和娱乐目的, 它的运行状态可为游戏者提供包含教育内容的游戏环境, 游戏者在此环境中可进行游戏活动。”^[2]

20世纪90年代初, 中国出现的“小霸王”时代或许可以认为是中国严肃游戏开发的雏形期, 但显然那个时代的

大多数孩子仅仅是把“小霸王”当作一种高级FC来使用的, 这些教学游戏并没有完全体现出教育的本质。此后, 中国游戏行业发展到2004年才通过《教育游戏产业研究报告》的发布将“教育游戏”明确定义为“能够培养游戏使用者知识、技能、智力、情感、态度、价值观, 并具有一定教育意义的计算机游戏类软件。”

从某种意义上讲, “教育游戏”的定义是相当宽泛的, 而且在“教育游戏”和“非教育游戏”之间并没有特别鲜明的界线。某些游戏尽管不是专门为教育目的特别设计, 但却有较强的教育意义, 也可以纳入教育游戏的范畴。

“美国业界创出了新的单词叫Edutainment, 育乐, 育是教育的育。美国麻省理工学院的一位著名媒体专家指出, 以往的教育游戏要么是不怎么了解游戏吸引力的教育家们, 要么是糟蹋教育素材的游戏家门编写的。这些市场上的教学游戏就带上了一切坏游戏的娱乐性, 或是一切烂课程的教育价值。”^[3]

2006年9月13日, 加拿大蒙特利尔市发生了一起严重的校园枪击案, 一名女学生不幸遇难, 另有19人受伤。作案凶手是一名25岁的加拿大男子金维尔·吉勒(Kimveer Gill)。据说吉勒本人个性非常封闭, 酷爱游戏, 平时尤其喜欢一款名为《哥伦比亚超级大屠杀》的模拟游戏。在这款使用RPG Maker制作的游戏里, 玩家控制的角色是1999年美国科罗拉多州哥伦比亚中学枪击案的主谋埃里克·哈里斯和迪伦·克莱伯德。游戏从1999年4月20日上午哈里斯家中开始, 再现了两人携带枪支和爆炸物进入校园, 杀害13人、打伤24人并最终自杀的全部过程。巧合的是, 吉勒在那次行凶过程中穿着的黑色军用防水衣与当年两名凶犯别无二致。据此, 《多伦多太阳报》将吉勒持枪的照片登上头版头条, 并配以“游戏杀手”(Video Game Killer)的大标题。

《哥伦比亚超级大屠杀》这款游戏的开头曾经引用了法国超现实主义作家安德烈·勃勒东的一句话: “最纯粹的超现实主义行为是走入人群随意射击。”也许没人会说玩电脑游戏会让一个天使变成魔鬼, 但这些谋杀游戏显然会让你增加对暴力的爱好, 并学会杀戮技巧。而具有戏剧性的是游戏作者丹尼·莱登(Danny LeDonne)在网站上强调制作该游戏的初衷时讲到: “用这款游戏, 我把现代历史上最

严肃游戏概念来源于维基百科 Wikipedia 简称“WP”。

《教育游戏产业研究报告》由《中国远程教育》杂志市场研究室发布。

收稿日期: 2008-02-26

作者简介: 肖 宁 (1980-), 男, 江苏南京人, 南京艺术学院硕士研究生, 研究方向: 艺术设计学。

黑暗的日子之一呈现给你们,并且追问,我们都愿意照照镜子反躬自省吗?‘无法得知吉勒能否领会游戏作者的良苦用意,我们所能知道的是悲剧已经发生。

二、军事

“游戏用于国防训练早已不是新鲜事了,二战期间,飞机模拟训练就为美国培养了数千名飞行员。《美国陆军》大型网络游戏最初由美国海军研究生院博士生Brian Osborne司令官的博士论文导致,美国陆军原意是采用该设计来扩大招兵的能力,主要面对17-24岁的男青年。2002年5月在E3年会上信息发布和项目启动。属于角色扮演型、战术类游戏。画面要求从战场到兵器全部逼真。截至至2004年7月18日,注册玩家总数计约378万人,完成基本训练者约218万人,仅今年7月份注册人数约8.2万人,网上服务站达到4,088台。通过这种方式招收的兵源素质大大提高,并发现了许多特种兵的人选。该策略为战时紧急兵役动员作了充足的储备,因为这些通过虚拟训练的高手,只须经过短暂的突击实练就可参战,联合作战能力很强。最近该院的另一位硕士生Kambra Juvak的毕业论文研究了在线聚众网络游戏(MMOG)在军队的所谓C4I系统(指挥、控制、通讯、电脑和情报)应用。他开发的这套体系实施后的结果表明,利用网络游戏工具的C4I体系应用到战斗机飞行作战会大大提升空军的作战能力,投入战力网(FORCEnet)后能够提高美军部队的整个作战效率。^[2]

从驾驶喷射式飞机到解决人质危机,“严肃游戏”在人员培训方面的应用范围越来越广泛,尤其是在那些工作中不容出错的特殊行业正成为其培训方法的变革趋势。如:各种技术工人的培训、团队合作能力的训练、消防员的训练、服务生的训练、宇航任务的训练,以及面对自然灾害等紧急事件的应变训练等等。如果每个领域都有其对应的模拟游戏参与辅助,那么我们将获得的不仅是培训成本的巨大节约,还将迎来整个该行业培训理念的重大变革。

“决策者面临的挑战往往是严峻的,特别遇到的是超常的紧急情况。比如美国,最近相关方面的游戏如Digitalmilitia的《虚拟大学管理》、麻省参议员墨尔牵头的《麻省预算》和国家司法研究所的《应急指挥官》等,分别用来超实景地训练大学校长、州长和反恐、反劫持和救灾指挥。以各种可能的假想状态来历练领导和指挥才能。^[2]

三、医疗

据相关数据显示,美国目前每10人中就有一人患有某种形式的恐惧症。这些恐惧症包括恐飞症(害怕乘飞机)、恐车症(害怕驾车)、恐高症(害怕登高)、害怕演讲、害怕雷电、社交恐怖症等。而且这些恐惧症多数是由生活中某些特殊经历所造成的,比如,车祸引起的恐车症,战争后复原士兵的心理焦虑。还有的是缘于患者成长过程中缺乏必要的相关训练造成,像社交、演讲之类需要一定专业训练或生活经验积累的社交能力。

虽然一般恐惧症并不会直接威胁患者的生命,但无尽的恐惧却会给患者的工作和生活带来诸多不便,甚至会引

起其他病症,后果严重时还可能导致事业的失败,促使患者感到严重的挫折感。“在美国南加州圣地亚哥科技园的“虚拟现实医学中心”,研究员们采用3D计算机虚拟现实技术(Virtual Reality即VR)结合生理检测与反馈技术治疗恐慌与焦虑类疾病。在治疗时,患者戴着装有显示器的头盔,通过计算机动态模式模拟激发各种病症的现实世界和事件,专家则根据患者的心率、呼吸节奏和体温等数据及时调整训练节拍。每一项训练都是个性化的,呈阶梯型,从易到难,循序渐进的。患者将通过训练逐步提高对恐慌现象的适应能力,最终实现彻底消除恐惧的目的。因为采用了VR技术,治疗所需的仪器设备比较简单,场地标准要求也低,更重要的是不易发生意外伤亡事故。这种先进的治疗方法显然比传统的“在真实世界里训练”效率更高、更安全。^[3]

下面我们将以两个典型恐惧症训练项目为例详细论述这一崭新疗法的具体实施及应用情况。

一、恐高治疗:“治疗方式是给患者一个虚幻的建筑物环境,让他们穿梭其中。患者则通过虚拟方式立于‘阳台’上,甚至‘房屋边缘’,随后治疗人员根据训练效果层层加码,从低楼逐渐升到高楼。通过这种不断体验和适应平时不敢逾越的高危地区的过程,患者的恐高心理不断下降,最终完全消失。结果显示,这种新方法的治愈成功率接近90%。^[3]

二、害怕公开演讲:“据相关媒体报导,美国还有2000万人在某种程度上害怕公开演讲,而中国学生在这方面的训练就更薄弱,估计人数远远超过美国。然而,美国研究人员最新开发的一个针对演讲恐惧症治疗的崭新平台将有效改善这一状况。他们运用VR技术将受训人首先放置于虚拟讲台,要求他们面对“一屋子观众”朗读准备好的稿件,在场的工作人员则根据演讲者的演讲内容和表现播放不同的观众录像,可能是大家鼓掌以示鼓励,也可能是观众感到无聊乏味打瞌睡的画面。为了保证高真实度的虚拟场景和图像,VR里的观众以及他们对演讲的回应都是来自预先录制的真人反映的现实情境。经过这样训练的结果表明,患者在克服恐惧感的同时,还获取了提高演讲水平的意外效果。^[3]

结束语

严肃游戏目前在全球刚刚起步,由于涉及领域广、影响大,这类游戏的最终发展成熟恐怕比以往任何游戏来得更长、更艰难。假如我们能在相关应用领域及早推出简洁实用而廉价的严肃游戏,将其打造成该领域一把新的护身剑,那么未来,我们就能胸有成竹、镇定自若地控制局面,迎接一个新的游戏时代的来临。

参考文献:

- [1]<http://www.seriousgamesummit.com>
- [2]肖永亮.网络游戏全社会的应用[EB/OL].中国卡通产业论坛,(2004-11-01)[2008-2-01].<http://www.ccif.com.cn/pageview0.aspx?id=532>
- [3]白洋.对话:东西方游戏美术教育与职场思考[J].游戏创造,2006(5).

(责任编辑:刘震)