**综述：严肃游戏发展概述及未来展望**

张昕蕊 12307100267 12级国际金融系

在课堂上，老师曾邀请到了严肃游戏《光荣使命》的开发人员为我们对游戏的开发活动做了详尽的介绍。最近两次探讨网络游戏的课程，以及课后阅读简.麦格尼格尔的《游戏改变世界》的经历，让我对游戏、尤其是落脚点在改变现实生活的严肃游戏领域产生了兴趣——既然在游戏中，人们自愿尝试克服种种不必要的障碍，我们为什么不能把这种能量用于改善我们的生活呢？

**一．严肃游戏概述：涵义、归纳与历史**

严肃游戏的出发点即是“明晰而深思熟虑的教育性用途”[[1]](#footnote-1)。与以追求娱乐性最大化为终极目标的一般游戏不同的是，严肃游戏的最终目的不是娱乐玩家，而是教育玩家，或者，从更广义的层面来说，对玩家的现实生活产生积极的现实作用。自2002年的《严肃游戏倡议》[[2]](#footnote-2)明确提出了“严肃游戏”的概念以来，严肃游戏的分野更为细化。在后续提出的“游戏，为了改变”（侧重于游戏对社会变革的推动）、“游戏，为了健康”（侧重于游戏对健康问题的关注）等倡议的引导下，严肃游戏被广泛应用于职业训练、教育、场景模拟、广告宣传等领域。但也有学者认为，严肃游戏至今并未取得预想中的成功，这意味着我们可能需要全新的理论，如“智慧游戏”(Jeffery R. Young)。

在对严肃游戏的发展历史以及相关研究的梳理过程中，我发现大多数严肃游戏的出发点是帮助人们以更具有娱乐性的方式习得技能（如安利公司推出的职业培训游戏“安利人生九十天”）、培养习惯（环保主题游戏如简.麦格尼格尔本人参与设计的游戏《无油世界》）或辅助工作（军事训练游戏如《光荣使命》），即应用于广义上的教育领域——不局限于学校教育，而同时包括学校教育、职业教育、公民教育、甚至家庭教育等更加丰富的教育分野。

同时，回顾“严肃游戏”的发展历史，不难看出其设计思路的演进与升级。早在电脑尚未出现的上世纪六七十年代，西方教育界便曾一度盛行以纸笔为载体的教育游戏。到了80年代，电脑的出现使教育游戏（如Oregon Trail、Math Blaster、Number Munchers等）在学校中非常流行。在中国，类似的教育游戏至今仍屡见不鲜，这些游戏与应试教育体系紧密衔接，侧重于应试导向学习。例如，由睿光育人开发的《PK英语》被誉为国内首款教育类严肃游戏。在这款游戏的官方网站上这样写道（一点也不有趣）：“本游戏收录了小学一年级到初中九年级的四套教材的全部单词、词组、语法、句型，达到3000词汇量，在线提供20000多套模拟试题和真题。也为老师提供测试和布置作业功能，老师也可以自行设计因材施教的相关游戏、试题、作业以供学生进行英语学习。软件采用中英双语发音、语音识别和语音校对功能。使用者可以多人在线组建英语角、参与英语学习，家长可以同时参与并监控。”显然，这样更近似于习题软件的教育游戏不能成为具有强大社会影响力的教育工具，因为它们仅仅是将学校教授的知识以一种“稍易于接受和练习”[[3]](#footnote-3)的方式呈现，而不能够为玩家提供新的学习方法和思路。

从90年代开始，随着1999年LeapFrog公司LeapPad、任天堂Game Boy的面世，严肃游戏有了更普及与便携的载体，这也促进了全新的游戏设计思路的涌现。自此，非军用严肃游戏的范畴范畴走出了狭义的学校教育，而拓宽至广义教育与更宽泛的社会领域。例如，2001年，MIT的iCampus计划将角色扮演、移动通信、竞技游戏等元素相糅合，设计出涵盖了科学、工程、传媒等多个高等教育领域的游戏。同时期，一款名为Hephaestus的机械工程类游戏赋予玩家们“环境侦探”的角色，使他们在个人电脑上便能参与对波士顿居民健康问题的调查当中；另一款由卡耐基梅隆大学、MIT与微软研究共同开发的游戏Biohazard则虚拟了地铁上发生生化危机的背景，通过多人共同写作的角色扮演，实现对人群控制、治疗处理和资源调配等活动的模拟。2002年以后，严肃游戏的发展更加多样。诸如蛋白质折叠电子游戏Foldit一类的游戏，通过将蛋白质结构问题简化成玩家可以破解的游戏谜题，甚至能够利用玩家们的智慧在短短十天的时间之内破解了科学家们研究了长达十五年之久的艾滋病逆转录酶结构问题。

**二．严肃游戏的最新发展：一个利用游戏“以毒攻毒”的设想**

更近期的一些研究文献更让我相信，严肃游戏在未来不仅将脱离个人技能训练型模式转向注重创造力和领导力等的培养，更有可能由素质培养导向发展至对更健康的生活状态乃至生活态度的塑造。

回顾多数对严肃游戏形态或者设计思路的描述，我们会看到很多试图将付出与收获的正向反馈缩短的努力（简.麦格尼格尔在她的书中也有类似的叙述），这能够激励我们完成今天的目标。但是，在现实变得非常不同之前，我们还是得学会耐心和坚持。当我们习惯于生活在一个崇尚科技的时代时，我们往往不能很好地意识到科学技术尤其是通讯技术发达的负作用——大量的时间被浪费在了碎片化的信息获取与无时无刻、不分昼夜的交流与联系中。游戏作为娱乐方式的线上化更加剧了这种趋势。“现代科技，包括电子游戏，成为了高度亢奋与紧张的代名词，结果是人们对互动速度的期望被不断提高，对等待感到愈发不耐烦，并养成了一心多用的习惯来尽可能地降低不活跃的时间。”[[4]](#footnote-4)碎片化的信息获取和亢奋紧张的精神状态带来的后果是难以集中的注意力，尤其是深度注意力(deep attention)的下降。那么，我们能否用游戏去逐渐改变人们惯于不够耐心和难以沉浸的生存状态呢？

澳大利亚科学家Tim Marsh认为游戏应当为了更加积极的生活体验与思考而设计，他在一篇发表于Entertainment Computing的新文章中提出了“慢游戏”的概念。实际上，在Tim之前，就有学者提出了“慢科技”的设计理念——Hallnas和Redstrom认为，当今社会科技的应用应该从“如何将办公变得更加高效”的主题回归至每个人相对更慢、也更包罗万象的生活场景。[[5]](#footnote-5)自此，在游戏中适当加入静止、孤独和精神放松场景的设计理念逐渐受到认可。例如，尽管在Minecraft当中玩家可以掌控游戏的整体速度，在游戏中日落或者大雨的静止场景却给予了玩家安静和舒缓的时间（图）。



图：Minecraft中的日落

同时，也有越来越多的互动型游戏开始采用更长的人物生命周期和跨越多代的剧情设定，甚至直接抛弃传统游戏中清晰可见的目标，采用对未知进行探索的形式引导玩家进行更慢、更深入的思考，而不是更快、更灵活的操作。

一个典型的例子是Bill Viola与Game Innovation Lab合作开发的实验性游戏The Night Journey。游戏开始于一个夜晚即将降临的神秘世界，这个世界里没有设定好的道路和需要完成的目标，但玩家的一切行为都可能对他们以及他们所在的游戏世界产生影响。玩家可以通过一些行为阻止黑暗的降临，而如果他们暂时做错了，也不会造成即可可见的后果，黑夜降临会带来梦境，而玩家们可以从这些梦境中获得启发，从而思索正确的做法。

总结而言，严肃游戏对于人们的意义在于其对人们现实行为的改变，而这种改变是通过游戏自身潜移默化的作用带来的。在严肃游戏的发展过程中，设计思路几经变革，最终终将回到教育和发展人的自身，改变人们的思维模式和生活方式，抑或如简.麦格尼格尔所言——打破现实。

参考文献：

[1] Abt C C. Serious games[M]. University Press of America, 1987.

[2] Serious Games Initiative. Serious Games Initiative[J]. Online] http://www. seriousgames. org/[Accessed 20/02/14], 2014.

[3] Klopfer E. Augmented Learning : Research and Design of Mobile Educational Games [e-book]. MIT Press; 2008. Available from: eBook Collection, Ipswich, MA. Accessed July 26, 2011.

[4] Marsh T. Slow Serious Games, Interactions and Play: Designing for Positive and Serious Experience and Reflection[J]. Entertainment Computing, 2015, 14:45-53.

[5] L. Hallnas, J. Redstrom, Slow technology: designing for reflection, Personal Ubiquit. Comput. 5 (3) (2001) 201–212.

1. Abt C C. Serious games[M]. University Press of America, 1987. [↑](#footnote-ref-1)
2. Serious Games Initiative. Serious Games Initiative[J]. Online] http://www. seriousgames. org/[Accessed 20/02/14], 2014. [↑](#footnote-ref-2)
3. Klopfer E. Augmented Learning : Research and Design of Mobile Educational Games [e-book]. MIT Press; 2008. Available from: eBook Collection, Ipswich, MA. Accessed July 26, 2011. [↑](#footnote-ref-3)
4. Marsh T. Slow Serious Games, Interactions and Play: Designing for Positive and Serious Experience and Reflection[J]. Entertainment Computing, 2015, 14:45-53. [↑](#footnote-ref-4)
5. L. Hallnas, J. Redstrom, Slow technology: designing for reflection, Personal Ubiquit. Comput. 5 (3) (2001) 201–212.   [↑](#footnote-ref-5)