

游戏的正能量

张杨帆

(南京师范大学中北学院 江苏镇江 212300)

【摘要】 本文将研究重点放在游戏的正能量上,以游戏者的身份,从体验者的角度出发,在结合之前学者专家提出的一些观点的基础上,将结合具体实例详细例举出游戏所带来的好处,总结出游戏的正面价值,并尝试在游戏的娱乐性和正面价值之间寻找最佳平衡点。

【关键词】 游戏; 正面价值; 研究

1 电子游戏的概述

电子游戏在众多国家发展迅猛,占有重要的地位。电子游戏使休闲娱乐方式更加多元化,促进科学技术水平的提高,促进国家税收的提高,它能够带动其他产业的发展并广泛应用于各行各业,在军事领域也能发挥极大的作用。对待这一娱乐形式,不同群体众说纷纭。玩家认为电子游戏能够放松身心,是发泄现实生活所带来的压力的重要方式。而另一种声音却指责游戏让我们变得更加暴力、让人更加上瘾,终日沉溺于此,使人浪费时间和金钱,影响正常的生活。除此之外,具有暴力倾向、对心理和精神健康造成危害都是它们的负面影响。

但游戏也并非一无是处,游戏是一个强大的载体工具,能够承载非常丰富的文化内容,能够表现的也很多。电子游戏有很多特性,如交互性、自由性、竞技性等,拥有释放压力和转移注意力等娱情功能。如今的电子游戏非常丰富,每一种游戏偏好都能得到满足,适当地游戏可以满足人类的娱乐需求、陶冶性情、充实人生,总体来说,电子游戏是利大于弊的。

游戏在治疗上也有着一定的作用,“游戏是沟通的治疗工具”。游戏也是心理学治疗的一个重要手段,它可以有效帮助儿童解决心理问题,对智力障碍儿童的心理发展也发挥着重要作用。或许在将来,医生将不再开出药物,他也许会为你开出一款平板游戏,疗程是两个月。

2 电子游戏的正面价值

2.1 智

电子游戏可以使学习变得更有趣,通过画面、故事情节的组合,能够激发学习者的学习兴趣,促使学习者更加积极主动地进行学习,甚至在玩游戏的过程中潜移默化的接受一些知识。

电子游戏的故事情节有时是在反映某个特定的时期的现实生活以及当时特定环境下造就的生活经验,因而很多游戏实际上蕴藏了丰富的专业知识及社会文化生活知识。比如《三国志》游戏系列就是以特定的历史为背景进行的,它的精髓在于对三国历史细致地考证和传神的人物形象,将三国时代庞大的政治军事构架完美地融入游戏模式中。玩家在游戏过程中不仅享受到了一统天下的快感,不知不觉中也把三国时期的人物和重要历史事件记入脑海。

以娱乐的方式培养数理逻辑能力的方法有很多,可以通过棋类、益智类游戏来进行,如经典游戏《算24》就

是培养玩家的数字计算能力。也有很多玩家热衷于解谜游戏,这类游戏很大程度上提升了他们的逻辑推理能力。如《密室逃脱》系列游戏,这是一款以关卡为基础的解谜类游戏,其中包含了很多与逻辑思维、图形相关的内容,玩家需要根据游戏提供的道具、线索找到打开门的方法,才能顺利脱身。关卡难度的递增提升了玩家的推理能力,也比较全面地考察了玩家的综合能力。由此可见,游戏在愉悦身心的同时,也能获取有益的知识 and 进行智力的训练,对记忆力、逻辑推理能力和分析综合能力的培养大有裨益。

2.2 德

游戏参与着人们的生活,它直接影响着人类的道德观念、行为准则和情感培养等。游戏有着得天独厚的优势,它可以将一些观念融入进去,它可以包含许多做人的道理,使玩家养成高尚的品德,故“游戏是一种发展公民道德之利器”。

最直接的影响就是情感的获取,游戏能够带给玩家喜悦、爱、惊奇、自豪、满足、振奋等。例如,游戏《勇敢的心:世界大战》的剧情就是讲述了5个男女和一条忠犬在第一次世界大战中命运交织的动人故事,它描绘了友情和爱情。据说其创作灵感来自于一个法国家庭在一战中保留下来的书信,这大概也是整部作品中所洋溢的浓浓情感的源泉所在,因而玩家在整个游戏过程中都能感受到在战争之下的爱与生存、牺牲与奉献。

盛大公司推出的《学雷锋》网络游戏以模范人物雷锋为原型,玩家如果要获得“小红星”奖励,需在游戏规定的时间内对违规行为进行纠正和做好事以获得积分,然后兑换“小红星”,这款游戏让玩家在游戏中受到教育并树立玩家正确的道德观念。

2.3 美

电子游戏是艺术与科技的结合。随着电子科技的发展,游戏开始带给人们更加细腻的感官,这就是电子游戏的审美体验,且形成了一种艺术与娱乐兼备的新的艺术形态。

游戏的情节、玩法固然重要,但一部好的电子游戏最先抓住玩家眼球的的就是它的画面和角色。例如,《花语月》就是一款具有强烈美术风格的游戏,许多玩家被它用皓月与繁花组成的童话世界深深吸引。该游戏带有浓浓的中国风,其两大核心元素就是“花”和“月”,它们贯穿了整个游戏设计。唯美的场景设计让人难以忘怀,蓝色的夜空中白色的云朵,黄色的沙漠与紫色的花丛形成鲜明对比,纯净的色彩带给玩家一种美的享受。

音乐也是电子游戏的一个重要方面。一些游戏会以经典名曲作为背景音乐, 玩家在游戏过程就能欣赏到这些名曲, 这或许比单纯的聆听更让人印象深刻。例如, 任天堂的游戏《马戏团》, 每个关卡都有不同的背景音乐, 关卡 1 的背景音乐是《巡逻兵进行曲》, 关卡 5 的音乐是《蓝色多瑙河》。在策略游戏《文明 4》中更是直接使用了巴赫、莫扎特、贝多芬、勃拉姆斯等音乐大师的经典作品作为背景音乐, 使玩家在游戏的同时欣赏美妙的音乐, 不知不觉中接受了古典音乐的熏陶。可以说, 电子音乐游戏也承担了推广音乐的作用。

3 对电子游戏正能量的启发

3.1 正确地对待电子游戏

以中国电子游戏发展为例, 在经历了起步、发展之后, 国内电子游戏达到了一个空前的高度, 电子游戏的副作用也随之而来。有部分人对电子游戏的认识还不够全面, 电子游戏经常被形容为“具有不良影响”。虽然少数游戏的确包含了暴力内容, 过度沉溺易使人懒惰、浪费时间, 但我们应该明白, 无论是什么, 过多的都是不好的, 任何事物都有一个度, 都应该控制在适当的范围。我们不应该把“过度”和“成瘾”两个概念混为一谈, 真正“成瘾”的人, 只要睁着眼就基本是在打游戏, 乐此不疲, 游戏几乎成了他们生活的全部。电子游戏确实可能导致成瘾, 但只有极少数人存在成瘾的风险, 只要适度就没有问题, 如果除了打游戏真的什么都不干的话, 那么坏处自然比好处多得多, 上一章总结出来的技能或能力如果不加以利用, 那真的就只是在玩游戏而已。理学家朱熹的“玩物适情”说明朱熹也并非一味地否定游戏, 而是主张游戏娱乐要适度。

针对电子游戏所带来的副作用, 我国的相关管理部门一直都出台相关对应政策, 加强行业的监管, 强化游戏场所的经营管理。但笔者认为这样远远不够, 或许应该建立对游戏的评定手段, 提出新的游戏标准以重新审视游戏。玩家的级别仅仅根据年龄或者年级定级过于笼统, 例如, 一些国家为避免青少年玩家受有些电子游戏误导, 通过对游戏中暴力、毒品等负面元素的评定, 将游戏放进不同的等级箱, 青少年可以在家长监督下选择适合的电子游戏。而我国的电子游戏应考虑我国的文化环境、教育背景和认知差异等因素, 确定符合我国实际情况的等级。

3.2 恰当地利用电子游戏

游戏是极有价值的一种教育方式, 有利于身心发展。游戏是现实的生活方式, 在游戏中体验生活, 能够构建对世界的理解。

在中国古代, 孔子把游戏作为一种教学手段, 重视游戏的人格教化作用。如“围棋”“投壶”等游戏, 可以明显体现出古代儒家“寓教于乐”的思想。通过游戏使人认

识到仁、义、礼、智等社会上公认的美德。既然“游戏”与“教育”缘来已久, 游戏也是极具价值的一种教育方式, 游戏就应该更广泛地应用到教育中。

目前, 游戏作为学习的一种新方式应用于学校的教学已经成为非常普遍的现象。利用游戏的虚拟性可以实现一些传统教学中难以实现的场景, 很多学校纷纷购买 VR 设备, 让学生在近似真实的虚拟学习环境中进行探究性和研究性学习。

随着电子游戏的影响, 越来越多的人开始关注“教育游戏”。电子教育游戏应该是将教育性和娱乐性融为一体, 应该是带有一些特征的。首先, 电子教育游戏一定是带有积极向上的目标, 如教育目的和学习目标。一个好的目标既可以吸引玩家不断玩下去, 也可以使玩家在游戏过程中受到正面的影响。其次是游戏的规则性, 即教育游戏中的秩序, 玩家学习规则、掌握规则, 有利于他们进行游戏化地学习。还有娱乐性, 作为一款拥有教育价值的电子游戏, 娱乐性并不是其全部, 但可以利用这一特性来提升学生的学习兴趣, 并使其在游戏中完成特定的学习目标。再有就是丰富的知识, 教育游戏的情景是虚拟的, 但是游戏中包含的知识却是真实的。知识的学习是教育的重要内容之一, 游戏中所包含的知识会在游戏过程中不知不觉地进入玩家的大脑, 而且由于之前所讲的娱乐性的存在, 使知识的学习不再枯燥。最后是良好的游戏模式, 一些电子游戏的游戏内容缺乏内涵, 很难使玩家学习到真正有用的东西, 因而在游戏内容模式上可以更加多元化。

利用电子游戏寓教于乐的想法将电子游戏引入教育系统。虽然教育游戏与普通的游戏都是追求娱乐性, 但教育游戏与娱乐游戏的动机完全不同, 可以说教育游戏应该是以游戏的趣味性来吸引玩家沉迷于游戏世界, 而沉迷的目的应该是自然地进行学习, 因而选择教育游戏的玩家具有一定的学习动机。所以最后, 教育游戏要尽量避免游戏中对玩家的一些消极影响, 对教育游戏的约束要比娱乐游戏更加严格。

4 结语

电子游戏近几十年发展迅猛, 给世界经济发展带来了巨大的利益, 有越来越多的人意识到游戏所带来的好处, 国内外很多学者专家都在致力于研究游戏的正面价值。

本文通过用具体实例逐一阐述游戏的正面价值, 总结出游戏好的作用, 在此基础之上, 尝试提出一些正确对待游戏的建议, 希望国内更多的学校、家长和老师鼓励孩子适当地游戏, 游戏开发者研发出更积极向上、能为玩家带来好处的游戏, 相关管理部门加大对游戏的监管力度。

作者简介: 张杨帆 (1990.12—), 女, 江苏南京人, 硕士, 讲师, 研究方向: 动画。

【参考文献】

- [1] 李屏. 中国传统游戏研究 游戏与教育关系的历史解读[M]. 太原: 山西教育出版社, 2012.
- [2] 尚俊杰, 蒋宇, 庄绍勇. 游戏的力量: 教育游戏与研究性学习[M]. 北京: 北京大学出版社, 2012.
- [3] 王蔚. 电子游戏的教育性分类和评价体系[M]. 北京: 科学出版社, 2010.
- [4] 王世颖. 人本游戏: 游戏让世界更美好[M]. 北京: 电子工业出版社, 2014.
- [5] [美] 卡尔 M. 卡普. 游戏, 让学习成瘾[M]. 陈阵译. 北京: 机械工业出版社, 2015.