



用心理学理论为教育游戏“把脉”

内容编辑: 任伟 / 网上发布: 2007-10-24 / 已经查看: 27351次

金科 顾汉杰 章苏静 浙江师范大学教育学院

【摘要】 我国的250万网络成瘾患者中, 16岁—25岁的青少年占85%。网络游戏被称为“电子海洛因”, 危害之大有目共睹。如何避免孩子们受网瘾毒害, 保证他们健康成长, 成为摆在我们面前的一个重要课题。本文从教育心理学的角度出发, 以马斯洛的动机理论、需要层次理论为基础, 分析青少年迷恋电脑游戏的成因, 也希冀为教育游戏的策划与研发提供借鉴。

【关键字】 心理学; 青少年; 教育游戏; 电脑游戏; 动机

不可否认, 游戏对于青少年的成长具有重要意义, 动物界如此, 人类社会也是如此。人类认识世界、学习技能之初往往都是从游戏开始。游戏在人的日常生活中主要有两大功能: 一是娱乐休闲; 另一个是教育。

随着信息时代的到来, 人们谈起游戏更多地是指基于虚拟世界的电脑游戏(包括网络游戏)。电脑游戏是指在电子计算机(又称“电脑”)上运行的游戏软件, 是一种具有娱乐功能的电脑软件。有人认为, 电脑游戏也是一门艺术, 因为电脑游戏为游戏参与者提供了一个虚拟的空间, 从一定程度上让人可以摆脱现实世界中的自我, 在另一个世界中扮演真实世界中扮演不了的角色, 给了人们很多体验性感受。而随着开发技术的日趋成熟, 电脑游戏的制作也越发精美, 对青少年的吸引力也愈来愈强, 这也使得更多的青少年沉迷于电脑游戏不能自拔, 对学校、家庭, 也对社会产生了很多负面影响。截止到2004年底, 全国各种各类游戏玩家2100万, 其中18岁中小學生以下占17%, 即有357万左右的中小學生在玩各种电脑游戏。面对如此现状, 绝大多数家长和学校采取了“堵截”的方式来遏止青少年接触电脑游戏, 甚至连教育游戏也一并株连, 但往往事与愿违, 收效甚微。那么我们不禁要问, 为什么这些商业游戏软件能将青少年紧紧地吸引住? 青少年迷恋电脑游戏背后的动机是什么?

一、从动机理论看人与游戏关系

心理学家将动机(motivation)定义为激发、引导和维持行为的内部过程(Baron, 1998; Murphy & Alexander, 2000; Pintrich, 2000; Schunk, 2000)。通俗地讲, 动机就是使你开始行动, 维持行动, 并且决定着行动的方向^[1]。前苏联教育家马卡连柯认为: “游戏在儿童生活中具有与成年人的生活、工作和服务同样重要的意义。”他认为未来活动家的教育, 首先要从游戏中开始。可见, 游戏是人类的一种本能, 对于学生来说, 玩游戏, 包括玩电脑游戏实际上是天性使然, 游戏最初是带着帮助青少年获取技能和认识社会的功能出现的。这样紧密的关系, 使得人从诞生成长之初就拥有了渴望游戏的动机, 就如同人生下来就需要吃饭睡觉一样。

著名心理学家马斯洛认为: 人是一种不断需求的动物, 除短暂的时间外, 极少达到完全



- [理论探讨] [中国高校教育技术学科综合竞 ...](#)
- [新闻快报] [中国教育技术协会2008年征文通知](#)
- [研究生教育] [教育技术学硕士研究生招生变 ...](#)
- [资源共享] [CSSCI来源期刊\(2008—2009年\)](#)
- [新闻快报] [第二届国际信息技术研讨会\(...](#)
- [专家学者] [汪琼 教授](#)
- [专家学者] [祝智庭 教授](#)
- [就业展望] [徐州师范大学2008年人才招聘](#)
- [课题奖项] [全国教育科学“十一五”规划 ...](#)
- [教育技术史] [思辨中演进的教育技术学\(上\)](#)

- [教育信息化 将向“游戏化学习”发展](#)
- [文化部公布第三批适合未成年人网游](#)
- [MIT上海国际游戏与学习论坛](#)
- [我国教育游戏现状分析](#)
- [论网络教育游戏的设计](#)
- [“教育游戏”国内研究现状概述](#)
- [用心理学理论为教育游戏“把脉”](#)
- [教育如何与游戏结合?](#)
- [教育网络游戏成为发展热点](#)
- [动漫教育呼之欲出](#)
- [《EyeToy: EduKids》韩 ...](#)
- [2007年首届中国教育游 ...](#)

满足的状态。一个欲望满足后，另一个迅速出现并取代他的位置；当这个被满足了，又会有一个站到突出位置上来。人几乎总是在希望着什么，这是贯穿他整个一生的特点^[2]。而电脑游戏的出现恰好迎合了人们的这种需要，让青少年不断有所期望，不断地在游戏中寻找满足。在电脑游戏里，表面上玩家是通过过关或执行任务来完成游戏所赋予的使命，而实际上游戏在设计过程中，为玩家设置了许多奖励，玩家每完成一个任务就会得到诸如经验值、宝物之类的奖赏，这对激发玩家的游戏动机起着极其重要的作用，而随着关卡的深入，任务难度的加大，获取的奖励和报酬也在增加，玩家对过关后的奖励期待也越来越大，游戏的动机也随之增强。

马斯洛（1954）提出了需要层次理论，他认为，一个人只有在低级需要得到部分满足的情况下，才会寻求高级需要的满足。例如，一个饥肠辘辘的人或者身处险境的人，其维持良好的自我形象的需要远不如获得食物和安全的需要强烈；但是，一旦这个人不再饥饿或恐慌，那么其自尊的需要又会变得极其重要^[3]。这一理论同样也可被用来解释青少年为何痴迷电脑游戏。在游戏中，一个低级任务都没有完成的人是不可能执行更高难度任务的，也不可能具备完成更高难度任务的条件和能力。例如，当玩家还在丛林中为杀死几只野狼而苦苦搏斗时，是不可能想到立即去挑战千里之外山洞中的远古巨兽的；但是，一旦玩家练就了足够的等级，得到了克敌制胜的法宝之后，那么远古巨兽、千年老妖就会成为理所当然的目标了。

二、青少年迷恋电脑游戏的动机成因

在马斯洛的需要层次理论中，他对两个概念进行了有意义的区分：缺失需要和成长需要。缺失需要（deficiency needs）主要包括生理需要，安全需要，爱和尊重的需要。这些需要一旦得到满足，个体有关这方面的动机也会减少。成长需要（growth needs）主要包括认知与理解的需要，审美的需要、在别人的认同中成长和发展的需要，即自我实现的需要，而成长需要永远也得不到完全的满足^[4]。所有的这些需要，在青少年玩电脑游戏的过程中都能不同程度地得到体现和满足。

（1）生理需要。最近各大新闻媒体都相互转载了一个报道：英国医生最近表示，通过研究证实，玩电子游戏会上瘾有它的生理原因。玩游戏时，大脑中的多巴胺会增加分泌，这就像给人注射了兴奋剂，可以使人产生快感，与吸烟、酗酒的人上瘾的原理有点类似。也就是说，青少年在玩电脑游戏时可以通过多巴胺的增加获得更多的快感，久而久之，从生理上就会产生对电脑游戏的依赖。反之，如果一个游戏太难操作，情节单调，或是不对玩家胃口，那么可以想见玩家在尝试过几次之后就体会不到多巴胺释放的快感，便会很快放弃这无聊的活动，上瘾更无从谈起了。我们可以把这个需要总结为游戏快感需要，它是青少年游戏上瘾的最基本条件。

（2）安全需要。马斯洛认为人的安全需要主要包括：安全、稳定、依赖、免受恐吓、焦躁和混乱的折磨，对体质、秩序、法律界限的需要；对于保护着胜利的要求等^[5]。众所周知，电脑游戏是一个有规则的虚拟世界，玩家在玩游戏的过程中，什么事能做，什么事不能做有一定的规则限制，这从一个方面保证了游戏的正常进行。虽然玩家在游戏中需要考虑虚拟角色的生存问题，因为任何游戏都会对玩家设置一定的难度和障碍，比如：一个角色扮演游戏总是需要一些反对的力量去积极的对抗玩家。没有反对就没有斗争，而没有了斗争你所拥有的就不是游戏了^[6]。但是在对抗和斗争中，玩家可以通过不断地存取游戏记录来保证自己所操作的虚拟角色的生存，只要将虚拟角色的现有状态保存成功，那么取档后玩家可以接着进行游戏，虚拟角色之前所拥有的利益和取得的胜利也得到了保护，也就是说电脑游戏可以通过反复存储和载入轻而易举的满足玩家的安全需要。我们可以把这个需要总结为虚拟角色生存需要，它也是青少年得以长期进行游戏的重要条件之一。

（3）爱和尊重的需要。青少年的成长和发育到达一定年龄之后，要求在心理上摆脱父母

的控制，这种现象称之为心理断乳^[7]。他们不再像儿时那样与父母无话不谈，甚至开始挑剔父母，力图摆脱对父母的依赖获得真正的自我。他们开始尝试独自与人交往，渴望像成年人那样得到尊重和认可。电脑游戏建立的虚拟世界正好为青少年提供了一个自由交往的环境，没有家长看护，没有老师的管教，青少年可以选择自己喜欢的角色，无拘无束地塑造自我，或与他人结盟寻求保护，或扮演一个孤独的侠客，锄强扶弱。在虚拟世界里，他们可以通过自己的努力寻觅到友情、亲情，甚至爱情，赢得现实世界无法给予的尊重。这对于正处在心理断乳期的青少年们来说，诱惑无疑是巨大的。而对已经过了心理断乳期的绝大多数成年人来说，是无法体会到这种诱惑的。我们可以把这个需要总结为心理断乳需要，它是青少年喜欢玩电脑游戏的一个重要因素。

(4) 认知与理解的需要。在游戏世界中，认知与理解的需要主要表现为，玩家对游戏规则、游戏路径、游戏任务的探索和发掘。在得到了快感，安全和尊重之后，玩家应该对游戏有了一个整体的了解和适应，开始操纵游戏角色在虚拟场景中探求宝物，寻找过关的办法，通过不断的探求获得线索，使得虚拟角色找到使命感，有事可做。同时，游戏中每一个新的发现或成功都会不同程度的带给玩家新鲜感、成就感，使得青少年就像听故事看电影一样，逐渐被情节、任务吸引，在不知不觉中迷上了游戏。我们可以把这个需要总结为游戏好奇心需要，只有情节曲折，惊喜不断的游戏才能满足青少年的好奇心和探求欲。

(5) 审美的需要。马斯洛在谈到审美需要时说：在某些人身上，却有真正的基本的审美需要。丑会使他们致病（以特殊的方式），身临美的事物会使他们痊愈。他们积极地热望着，只有美才能满足他们的热望。这种现象几乎在所有健康儿童身上都有体现^[8]。青少年在游戏当中也有审美的需要。美丽的风景、闪闪发光的盔甲、光芒四射的宝物、鲜活的人物面容等都是满足青少年审美需要的重要因素。玩家在紧张游戏之余通过审美可以获得放松或得到刺激。我们可以把这个需要总结为游戏审美需要，一个吸引青少年，并使之迷恋成瘾的电脑游戏绝不可能是画面粗糙，人物干瘪的。

(6) 自我实现的需要。在马斯洛看来，不是每个人都有自我实现需要的，只有天生具有创造性的人，他们的创造驱力似乎比其他任何一种反向决定因素都重要。他们的创造性的出现不是作为由于基本需要的满足释放出的自我实现，而是作为不顾基本需要满足的匮乏的自我实现^[9]。也就是说，这部分有创造性需要的人，可以在基本需要还未得到满足的情况下，就开始追求自我实现。在电脑游戏世界里，也有一部分青少年玩家，他们玩游戏的目的是为了成为游戏中某一方面的专家，在游戏中以自己的方式追求自我实现。他们也许根本不在乎是否能在游戏中得到其他帮派的接纳，也不追求无止境的练级，但他们知道很多支线情节、懂得怎样炼就稀世宝物、掌握了终极怪物的弱点、知道很多普通玩家打听不到的秘密。而一旦他们自认为对这个游戏了如指掌，便会失去研究的兴趣，转而寻觅其他游戏。我们可以把这个需要归结为游戏探究的需要，这不是电脑成瘾的必备条件，只相对于一部分青少年来说具有难以言状的吸引力。

从以上分析不难看出，电脑游戏可以满足需要层次理论中每一方面的需要，青少年在游戏世界中，可以在很短的时间内得到在现实世界也许要花费一生才能得到，甚至都得不到的需要满足。仿照马斯洛的需要层次理论，我们也可以将导致青少年电脑游戏成瘾的条件归结如下：

其中游戏快感需要、虚拟角色生存需要、心理断乳需要是导致青少年迷恋电脑游戏的必要条件，缺一不可；而游戏好奇心需要、游戏审美需要、游戏探究的需要则是增进青少年喜爱电脑游戏的充分条件。

三、从心理学看教育游戏的不足

现今市场上很多成功的电脑游戏，都不同程度满足了马斯洛所提出的层次需要，令玩家流连忘返。而我国教育游戏在此方面却存在缺陷。虽然各教育游戏开发公司或机构都提倡

“游戏化学习”、“快乐学习”^[10]，然而实际上，在设计时并未详细分析玩家的动机心理；很多教育游戏的设计模式要么沿袭已有的单调模式，要么照搬西方的游戏模式，根本无法从深层次上打动玩家的心，亦不能被学生和家​​长接受。作为教育游戏的策划和设计者，对教育，特别是对青少年在游戏时所隐含的心理动机、心理需求认识不足，并不懂得儿童心理学，对教育游戏中所涉及的认知理念也缺乏一定的认识和理解，主要表现在：

(1) 教育游戏的设计思路简单幼稚。很多教育游戏的内容仍然以灌输为主，把课堂上的灌输方式变相后换了一种形式而已，这样不仅不能调动学习者的兴趣，反而会使学习者产生厌恶的感觉，会认为教师家长只是运用手段变换了方式欺骗自己学习，从而产生强烈的逆反心理。因为长期受市面上电子游戏的熏染，已经使现在的学生对教育游戏的要求大大提高了。如果我们开发出来的教育游戏比市面上的电子游戏技术上差一大截，游戏性又不强，那么就可能被学生（尤其是高年级的学生）所鄙弃^[11]。

(2) 教育游戏的设计难以启发儿童思维。布鲁纳（1974年）提出，游戏由于其低风险情景，儿童心理压力小，因而解决问题时，更易于进行发散思维，表现出较大的灵活性^[12]。思维是青少年游戏过程中最重要的认知成份。因为游戏并非是以往经验的简单再现，而是一个积极主动的再创造过程。而现有的一些教育游戏在设计中，将书本内容生硬的嵌套在游戏中，评价方式单一，只关注学习的结果，而不注重青少年在游戏中的思维过程，不仅不利于他们创造力、想象力的发挥，也使得教育游戏失去了趣味性。

(3) 儿童在游戏过程中缺乏自主性。皮亚杰曾经指出，在教学课堂中，不主张给学生呈现现成的知识，而是鼓励儿童通过自发的与环境进行相互作用，去自主地发现知识^[13]。而有些教育游戏的教学内容主要针对具体的课堂教学内容进行设计，将教学内容加入到游戏之中，常常用选择、填空等客观题形式生硬的将问题和答案摆在青少年面前，游戏与教学内容的衔接设计得不是很好。玩家在游戏中只能被动的接受信息，接受评价，难以发挥自主性。这也是导致很多教育游戏失败的重要原因之一。

四、结束语

综上所述，关注玩家动机心理的研究，无论是对于促进教育游戏理论的发展还是教育游戏的设计与开发都非常重要。因此，我们在设计开发教育游戏时，有必要运用动机理论进行前期分析，从心理学的角度为教育游戏的设计提供参考，指导教育游戏脚本的策划与设计，这对在教育游戏中达到教育性和游戏性的完美融合，实现寓教于乐的教育目标具有极其重要的意义。

【参考文献】

- [1][3][4][13] 罗伯特·斯莱文（美）. 教育心理学理论与实践[M]. 北京：人民邮电出版社，2004：240，242，242，33
- [2][5][8][9] 马斯洛（美）. 动机与人格[M]. 华夏出版社，1987：29，44，59，60，
- [6] Neal Hallford, Jana Hallford（美）. 剑与电——角色扮演游戏设计艺术[M]. 北京：清华大学出版社，2006. 4：78
- [7] 李力红. 青少年心理学[M]. 东北师范大学出版社，2000. 9：220
- [10] 《中国远程教育》杂志市场研究室. 教育游戏产业研究报告[J]. 中国远程教育，2004
- [11] 潘陶. 教育游戏众说纷纭[J]. 中国远程教育，2004
- [12] 曹中平. 儿童游戏的认知心理分析[J]. 学前教育研究，2000. 3

搜索更多相关主题的文章：[心理学](#) [理论](#) [游戏](#) [教育](#)

