

# 关于学习游戏化的思考

作者：柳栋 虹口区教师进修学院

2004年05月

几个方面的动向引起了我们的思考。一是对现有课堂教学中机械训练扼杀学习兴起的种种杯葛，一是对青少年沦为电子游戏的奴隶而产生种种偏态甚至违法行为的各类纠偏呼吁。我们从青少年对数码娱乐工具（俗称电脑游戏）的沉迷而引发了这样联想：如果让孩子们象迷恋数码娱乐工具那样迷恋学习那该多好。其动机就是试图将数码娱乐工具的弊端中的某些看来是可取的特征发挥到积极的一个方面去。于是教育游戏这个主题逐渐为人们（其中也包括我）所关注，各国研究机构也正在开展类似的研究。就国内而言，数年来不懈的探索确实将该领域的实践推进了一步，但是，也几乎跌入了失语的境地。为什么会是这样的情况？现状引发了我们进一步的思索。为了进一步系统而深入的思考，至少在以下几个方面需要我们引起关注。

## 一、需要进一步思考基本概念

什么是游戏？这个问题特别需要首先予以澄清。现在我们在涉及讨论青少年游戏问题的讨论中，至少在以下几个层面上运用这个词汇：

- 数码娱乐工具——如大型的电脑游戏《未来城市》、《奇迹》等等。
- 运用娱乐工具进行活动的行为——他在游戏。
- 不负责任的行为——游戏人生。
- 与学习相对立的活动——不务正业的游戏。
- 儿童的活动——小孩子的玩耍。
- ... ..

于是在讨论所谓教育游戏的时候，作为人类活动工具的游戏和作为人类活动本身的游戏混为一谈；作为儿童天性与发展必需的游戏和人类不负责任行为的游戏混为一谈。这类混淆不仅发生在公众在大众传媒上讨论青少年发展问题的时候，也发生在我们这些教育界人士、教育IT业界人士讨论教育游戏的场合。看似激烈的讨论、辩论，其实貌似对立的双方在各说各的。

什么是游戏？什么是娱乐？它们和青少年的身心发展之间是什么关系？这些基本概念需要进一步的澄清。有可能我们一时无法得到确定的结论，但是对这些基本概念的深入思考，将有助于我们对“教育游戏”、“游戏化学习”等事物的正确认识和进一步的实践探索。

## 二、学习游戏化的实质是尊重人发展的自然规律

在《高级汉语大词典》（金山词霸2001）中，“游戏”意为游乐、玩耍等，“游”意为游玩、结交、闲逛、学习等，“戏”有游戏、戏剧、角力等解释，而“玩”则有玩耍、欣赏、投入、反复体会等含义。从这些林林总总的含义中，我们是否可以得出这样一些理解：

游戏具有学习的特征——学习、投入、反复体会……

游戏具有社会的特征——结交……

游戏具有娱乐的特征——游乐、玩耍、欣赏、角力……

黄进在《论儿童游戏中游戏精神的衰落》（中国教育学刊2003年第9期）一文中将教育视野中的游戏活动的目标归纳为：享乐和发展，即满足人愉悦身心的需要、满足人发展身心的需要。荷兰学者胡伊青加则指出最纯正的游戏精神是自由和和谐，即游戏中的人创造着的人、游戏中人的主客观世界和谐融合（见《论儿童游戏中游戏

精神的衰落》)。

黄进进一步指出真正的游戏与现实世界之间保持着一种建设性的关系，而不是与现实世界隔绝。生活中的“电玩”（我们称其为数码娱乐工具，如常见的电子游戏、网游）游戏者不是作为能动的主体、游戏的创造者身份出现的，“电玩”中的游戏者是作为游戏设计者（“电玩”的设计制造者）的控制对象而存在，“电玩”与现实世界之间是一种更为隔绝的对立关系。这种冲突已经妨碍了青少年健康成长，引发了诸多社会问题（见《论儿童游戏中游戏精神的衰落》）。

由此我们是否可以得出这样的看法：“电玩”不是真正的游戏？

.....

在国内目前相关的讨论中，不难发现我们不论是从哪个角度（至少商业的角度除外）关注教育游戏，其实体现了我们对学习者身心发展的关注、体现了我们对极端功利主义侵蚀了的、机械训练式的教学方法的批判。

若如是，那么学习游戏化就是一类试图将学习者的发展回归到人发展的自然形态的一种呼唤和努力的倾向。这类呼唤和努力倾向，要求我们根据学习者发展的根本规律来设计我们的教学活动、教学策略、学习工具，而不是简单地用游戏替代一切课堂教学形式。

### 三、游戏化学习不仅仅是运用游戏性数码学习工具

那么什么是游戏化学习呢？

所谓游戏化学习则是指在学习游戏化观念的指导下，在教学设计过程中就培养目标与发展、评价手段方面，就学习者年龄心理特征与教学策略等方面，借鉴游戏，设计、选择适当的发展工具、评价方法、教学策略。

目前可以归到游戏化学习范畴的教育教学实践活动，大致有这样一些——

- 幼儿阶段的各类品德发展活动、行为规范的学习活动、探索周围世界的学习活动；
- 小学低段（1-2年级）的行为规范学习活动；
- 小学低段学科教学中的游戏性练习；
- 一些操作技能类学习的练习活动（如打字等）；
- 一些强调角色扮演的探究学习活动；
- 一些运用虚拟现实技术手段进行模拟实验的探究学习活动；
- ... ..

游戏化学习决不仅仅是在学习过程中选用游戏性数码学习工具。

以上是关于学习游戏化的初步思考，我们期待着由此而引发的更为深入的探索与思考。

发表于《现代教学》2004年第五期

网络地址：[www.being.org.cn/theory/learning-play.htm](http://www.being.org.cn/theory/learning-play.htm)

发布日期：2004年06月15日      最近更新：2004年06月15日

[回到首页](#) [回到主页](#)

[关于我们](#) | [版权说明](#) | [教育网志](#) | 本栏目编辑：

Copyright © 1999 - 2007 BEING.org.cn, Being Lab. All Rights Reserved

版权所有 惟存教育实验室