

# 对外汉语教育游戏使用现状的调查与分析

## ——以《趣中文》为例

潘燕云, 李翼飞, 陈明舒

湖南师范大学文学院, 湖南 长沙

收稿日期: 2023年9月11日; 录用日期: 2023年10月12日; 发布日期: 2023年10月20日

### 摘要

对外汉语教育游戏是国际中文数字资源建设的一部分, 具有巨大的应用潜力与乐观的发展前景。本文以《趣中文》为例对对外汉语教育游戏的应用现状展开调查, 发现《趣中文》存在着操作复杂、难度等级无法选择、语音打分标准不明确等问题。针对对外汉语教育游戏的使用现状, 探索性地为其开发提出了一些建议, 以期能够给未来对外汉语教育游戏的理论与实践发展提供一定建设性的意见。

### 关键词

对外汉语, 教育游戏, 使用现状, 调查

# Investigation and Analysis on the Current Situation of the Use of Chinese Language Education Games as a Foreign Language

## —Taking “Fun China World” as an Example

Yanyun Pan, Yifei Li, Mingshu Chen

School of Literature, Hunan Normal University, Changsha Hunan

Received: Sep. 11<sup>th</sup>, 2023; accepted: Oct. 12<sup>th</sup>, 2023; published: Oct. 20<sup>th</sup>, 2023

### Abstract

Chinese as a foreign language education game is a part of the construction of international Chinese digital resources, with huge application potential and optimistic development prospects. This ar-

ticle takes “*Fun China World*” as an example to investigate the current application status of Chinese language education games for foreigners. It is found that “*Fun China World*” has problems such as complex operation, difficulty level selection, and unclear voice scoring standards. In response to the current situation of the use of Chinese language education games as a foreign language, some exploratory suggestions have been put forward for its development, in order to provide constructive suggestions for the theoretical and practical development of Chinese language education games in the future.

## Keywords

Chinese as a Foreign Language, Educational Games, Usage Status, Survey

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

随着教学方式的不断创新，计算机和多媒体等现代技术进入教学课堂，新的教学理念——游戏化学习逐渐深入人心。“教育游戏”(Education Games)这个词，来源于 20 世纪 80 年代的美国。吕森林(2004)在《教育游戏产业报告》中把教育游戏定义为：能够培养游戏使用者的知识，技能，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[1]。这类游戏的产生能够使学习者与设备之间产生更好地互动视听体验，在“沉浸式”体验下能够更快捷地感受游戏丰富的内容，从而提高学习者的积极性[2] [3] [4]。对教育游戏的研究能为游戏关卡的设计、游戏内容的布置、游戏场景的运用、游戏娱乐性与教育性相结合等开发方面提供一定的理论基础，也能对已开发游戏的改进提供借鉴意义。

对外汉语教育游戏应用于汉语课堂教学，有助于帮助教师创新教学模式，促进教学效果。提高汉语学习者学习积极性和学习效率。对外汉语教育游戏与用于汉语学习的软件是有区别的。对外汉语教育游戏兼具教育性和娱乐性，而汉语学习软件不一定同时具备这两个特点。汉语学习软件的设计和开发遵循着传统的课堂教学理念，这是以学习者明确的学习动机为前提的。教育游戏是以玩家的学习过程为主，秉着以学习者为中心的建构主义教育理念，让玩家产生沉浸式学习体验。学习软件的使用者是学习者，教育游戏把使用者定义为玩家而不是学习者。本文的研究对象是对外汉语教育游戏，通过对目前对外汉语教育游戏的现状进行分析，将对对外汉语教育游戏的开发提出一些认识与建议。

## 2. 对外汉语教育游戏的现状调查

对外汉语教育游戏的研究成果并不多，大多数是关于理论研究和游戏模式设计[5] [6] [7] [8]，成功开发且在市场上运行的对外汉语教育游戏屈指可数。通过文献调查和网络调查分析，《新乘风汉语 ZON》《北京胡同》《东学记》《Fun China World》(简称趣中文)四款游戏设计完整，属于大型综合的对外汉语教育游戏。这四款游戏都属于 RPG (Role Playing Games)角色扮演类网络游戏，都有专业的团队设计开发[9] [10]。

在四款开发设计较为完整的综合性对外汉语教育游戏中，《新乘风汉语》现已停用，《北京胡同》和《东学记》未对外开放运行，现在唯一一款正在市面运行的大型综合对外汉语教育游戏是《趣中文》。因此，本文以《趣中文》为例，讨论对外汉语教育游戏的使用现状。

### 3. 《趣中文》的基本介绍

《Fun China World》(下文简称趣中文)是一款针对海外学习者学习中文和体验中国文化的大型多人在线角色扮演教育游戏(简称 MMORPG)。《趣中文》是杭州范乐恩(Fun Learn World)教育科技有限公司设计开发,2019年11月开始对外测试,2020年正式推向市场运行使用。

《趣中文》的学习内容选择与编排,根据5Cs语言标准以及中国HSK标准教程。学习的内容包括有茶、京剧、中医,建筑、功夫、数字和颜色等多种中国文化。《趣中文》中国现代社会为背景,玩家以探险者和挑战者身份受邀来到中国参加中文挑战大赛。通过解锁中国各个知名城市,与游戏中的人物以及世界各地的学习者形成交互式交流。此外,《趣中文》还可以协助教师组织教学,教师也可以参与游戏,是一个焕然一新的游戏型在线学习平台。

### 4. 对外汉语教育游戏《趣中文》的使用情况调查与分析

本文以对外汉语教育游戏《趣中文》为主进行了调查,邀请了在国外任职的对外汉语教师,国外学习汉语的学生体验试玩《趣中文》游戏。本次访谈与问卷调查同时进行,但针对对象不同,对对外汉语教师采用的是访谈的形式,对国外学生则是问卷调查的方式。教师与学生都是在经过为期一个月的游戏体验之后再行访谈和调查,访谈与调查的时间持续一个月。旨在从对外汉语教师和学生的多方位角度了解《趣中文》的实践使用情况,希望能够为对外汉语教育游戏的开发者与研究者提供一些真实有效的数据参考。

#### 4.1. 对外汉语教师访谈分析

本文邀请了共10位在不同国家任职的对外汉语教师,试玩《趣中文》游戏。通过微信、邮件、腾讯会议等方式对这些老师进行了深入访谈,了解老师们的对外汉语教学情况以及对《趣中文》游戏的使用感受与评价。

##### 4.1.1. 访谈者基本信息

10位接受访谈的教师有来自欧洲的英国、俄罗斯,亚洲国家韩国、东南亚国家泰国、中亚的吉尔吉斯斯坦、中东国家黎巴嫩、非洲的莫桑比克、南美洲的巴西以及北美洲的美国,共9个国家。教学对象主要是初级和中级汉语水平的小学到大学的学生。老师们的平均教龄为6年,老师们任教国家多,教龄长,对外汉语教学经验丰富,具有一定代表性,因此访谈结果相对来说也具有一定意义与价值。

##### 4.1.2. 访谈提纲设计

本文访谈形式采用无结构访谈方式,教师根据《趣中文》游戏体验的真实感受,回答访谈提纲中的相应问题。访谈的主要内容包括两部分:(1)《趣中文》的设计评价;(2)《趣中文》的教学评价。

##### 4.1.3. 访谈结果分析

Table 1. Design evaluation of "Fun China World"

表1. 《趣中文》的设计评价

	非常同意	同意	一般	不同意	极不同意
(1) 这个游戏的剧情设计很吸引我	50%	30%	20%		
(2) 这个游戏的场景设计精美、背景音乐好听,具有中国特色	60%	20%	20%		
(3) 这个游戏的角色装扮很漂亮,具有中国特色	50%	30%	20%		
(4) 这个游戏的任务真实、有趣	30%	50%	20%		
(5) 这个游戏的操作简单易懂	10%	30%	30%	30%	

从表 1 中可知, 教师对于《趣中文》游戏的剧情、场景以及角色的设计基本上态度一致, 持赞同态度。但是关于游戏的操作, 有 30% 的老师们指出游戏的操作系统较为复杂, 指令内容过多, 不利于操作。

### (1) 《趣中文》的教学评价

**Table 2.** Teaching Evaluation of “Fun China World”

**表 2.** 《趣中文》的教学评价

主题	内容	总结
游戏教学评价	游戏的语言知识设计	(1) 老师们喜欢游戏中的语言知识设计主要是语音、词汇、汉字、课文以及文化。 (2) 游戏中的语音能够跟读, 可以反复练习; 词汇丰富且有英文注释, 国外学生操作起来很轻松; 汉字可以实践练习笔顺和笔画; 课文蕴含在真实的对话中, 交际性很强。文化部分代入感很强。
	游戏的语言技能训练	(1) 汉语听、说、读、写的技能都有, 但是更注重听和读的技能练习。 (2) 在不同的场景中, 跟有着不同身份的人对话, 实用性很强。若是学生在游戏中掌握了这些对话, 在今后的实际生活中会有反射的心理作用, 进而很容易促进学生口语交际的表达。
	游戏的适配性	(1) 适合: 游戏更适合汉语水平较高, 母语背景为英语的中学生。 (2) 不适合: 对于年龄较小的学生, 游戏操作复杂, 学生难以掌握; 对于汉语高动机的成年学生来说, 节奏慢, 效率不高, 略显幼稚。
	游戏的再次使用	(1) 会: 70% 的老师会考虑继续使用《趣中文》游戏, 并且会推荐给学生使用。 (2) 不会: 30% 的老师表示今后不会使用《趣中文》游戏, 因为游戏并不符合教学对象的学习需求。
	游戏的定位	(1) 游戏适合与教师的课堂教学同步, 作为课后辅助练习游戏。 (2) 先进行课堂学习, 再使用游戏进行强化和复习。完全自主使用对学生说难度比较大, 尤其零基础的学生需要更多的引导, 只靠游戏的方式学习打不好汉语基础。
	游戏中教师的角色定位	(1) 教师是引导者、监控者、导演以及裁判。 (2) 一方面教师对游戏的规则, 目的, 可能出现的情况都要有所预设, 把控游戏的进程和方向; 另一方面, 教师要做公正的裁判, 给学生及时、正确和积极的反馈。

从表 2 看, 总的来说, 根据教师访谈内容的关键词频率, 《趣中文》的优点关键词主要有中国文化、中国风、真实、情境、新颖等; 不足之处主要有操作复杂、难度等级无法选择、语音打分标准不明确、英语太多、网络卡顿等。

## 4.2. 国外汉语学习者问卷调查分析

### 4.2.1. 问卷回收情况

本文调查问卷采用指定对象, 专门传送的方式进行问卷发放, 总共发送调查问卷 35 份, 回收 30 份, 问卷回收率为 85.71%。其中有效问卷为 30 份, 有效问卷率为 100%。调查问卷的数据使用 SPSS26.0 软件进行统计与处理。

### 4.2.2. 调查对象基本信息

本次问卷调查的对象为笔者教授的国外学习汉语的学生。一部分为笔者目前正在任教的线上教学平台 LingoAce<sup>2</sup> 的学生, 共 13 名。他们来自美国、英国、法国、印尼和泰国, 学生的年龄为 8~12 岁, HSK 汉语水平一级或者二级; 另一部分学生是来自笔者曾经任教过的泰国芭提雅明满学校的中学生, 共 17 名, 学生年龄为 13~18 岁, HSK 水语水平包含三级、四级、五级。从调查对象的基本信息来看, 国别范围广, 年龄层次多, 汉语水平涵盖全, 本文的调查具有一定的代表意义。选择这些调查对象的主要原因有两个:

<sup>2</sup>LingoAce: 2017 年成立于新加坡, 在北京、武汉、旧金山、雅加达、曼谷、成都设有分公司。平台专注于中文教育领域, 为 4~15 岁海外青少年提供专业、高效、有趣的在线中文直播课。目前, LingoAce 公司团队人数超过 5000 人, 课程服务覆盖全球百余个国家和地区, 注册学员人数累计突破 30 万人。

首先,《趣中文》游戏有 IP 限制,目前中国境内无法登录,只能选择在国外的学生进行游戏的体验试玩。其次,此次调查过程比较复杂,需要每个学生试玩游戏后才能完成调查问卷,笔者教授过他们汉语,对学生的汉语水平比较了解,能够针对性的提供指导和帮助,以确保调查问卷能够顺利完成。

#### 4.2.3. 问卷内容设计

调查问卷的内容分为三部分:(1) 游戏用户信息,包括被调查者游戏中的用户名、国籍、性别、年龄以及 HSK 汉语水平;(2) 汉语学习特点,包括被调查者的汉语学习难点、想提升哪方面汉语技能、对电脑游戏的态度以及对对外汉语教育游戏的使用情况与了解情况;(3) 《趣中文》游戏体验评价,这部分从玩家对《趣中文》游戏的外部设计、汉语知识与汉语技能的设计、综合情感与态度三方面的评价展开调查。

#### 4.2.4. 问卷调查结果分析

##### (1) 汉语学习情况

学习者的母语背景、学习经历以及个体差异的因素,汉语知识的学习难点都会不一样。提前了解学生的学习难点以及学习需求,教学具有针对性,才会取得事半功倍的效果。通过图 1 的调查结果发现,学生汉语知识学习的难点主要是汉字,其次学习难点是汉语语音。主要原因可能是调查对象的母语主要为英语和泰语,英文和泰文都是表音文字,书写上和表意的方块汉字差异较大,所以成为学习的难点。另外,语音当中的声调也是一个突出的学习难点。英语没有声调,泰语有五个声调,易和汉语的声调发生混淆。从图 2 可知,学生最想提升的汉语技能是口语和听力。这也体现了大多数学生更注重的是汉语实用性。《趣中文》游戏主要针对的汉语技能训练也是口语交际与听力练习,符合这部分学生的学习需求的。

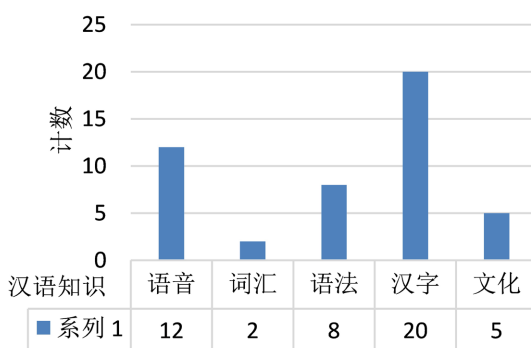


Figure 1. Which aspect of Chinese language knowledge is the most difficult to learn

图 1. 哪方面汉语知识最难学

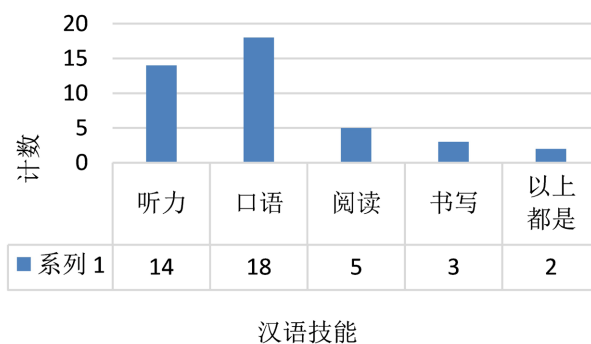


Figure 2. Which aspect of Chinese language skills do you most want to improve

图 2. 最想提升哪方面汉语技能

关于学生对对外汉语教育游戏的了解情况调查,从“教师课堂上是否使用过教育游戏”、“学生听说过哪些对外汉语教育游戏”两个问题展开调查。通过图3的调查结果表明,大部分学生没有听说过《趣中文》《新乘风汉语》和《北京胡同》这些对外汉语教育游戏。有36.67%的学生表示课堂教学中老师没有用过教育游戏,还有50%的学生不了解或不确定课堂上教师是否使用了教育游戏。可见,教育游戏在对外汉语课堂中的应用是非常少的,这个调查结果也和老师的访谈结果相一致,大部分老师表示课堂上没有使用过对外汉语教育游戏。

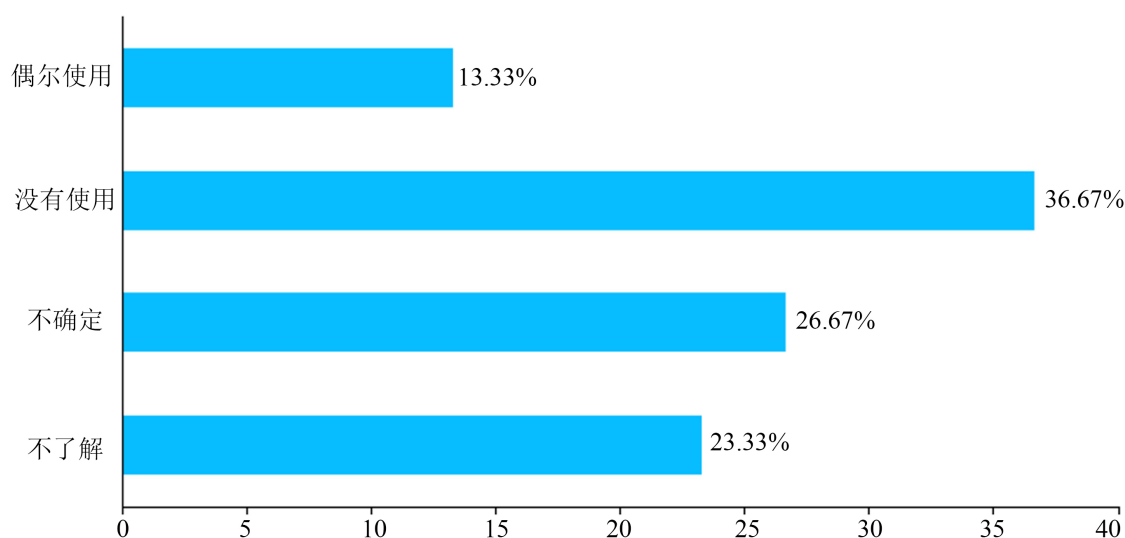


Figure 3. Has the teacher used educational games in the classroom

图3. 教师课堂上是否使用过教育游戏

## (2) 《趣中文》游戏的体验评价

对《趣中文》的体验评价这部分问卷主体内容,题目采用正面描述的李克特5级量表的方式组成,选择有“非常同意”、“同意”、“一般”、“不同意”和“非常不同意”。

① 《趣中文》游戏的外部设计评价:主要包括游戏的剧情设计、场景、音效、角色、任务以及游戏操作的评价。第1到第4项的评价,学生基本上是持着正面积赞成的态度,“非常同意”和“同意”的累计百分比都超过了50%,没有“不同意”的态度。但是第5项中,游戏的操作评价“非常同意”和“同意”的累计百分比只有36.67%，“不同意”的评价占23.33%。由此可见,游戏的操作对于学生来说,确实还存在一定的困难。具体评价数据如表3。

Table 3. External design evaluation of “Fun China World”

表3. 《趣中文》外部设计评价

名称	选项	频数	百分比(%)	累积百分比(%)
1.游戏的剧情设计很吸引我	非常同意	14	46.67	46.67
	同意	9	30.00	76.67
	一般	7	23.33	100.00
2.游戏场景设计精美,背景音乐好听,具有中国特色	非常同意	13	43.33	43.33
	同意	12	40.00	83.33
	一般	5	16.67	100.00

## Continued

	非常同意	16	53.33	53.33
3.游戏的角色装扮很漂亮, 具有中国特色	同意	8	26.67	80.00
	一般	6	20.00	100.00
	非常同意	9	30.00	30.00
4.游戏的任务真实、有趣	同意	8	26.67	56.67
	一般	13	43.33	100.00
	非常同意	5	16.67	16.67
5.这个游戏的操作简单易懂	同意	6	20.00	36.67
	一般	12	40.00	76.67
	不同意	7	23.33	100.00
	合计	30	100.0	100.0

② 《趣中文》学习效果评价：主要是针对游戏中汉语知识，词汇、语音、汉字、文化的学习评价，以及提高汉语听、说、读、写的技能效果评价。从调查数据结果来看，大部分学生对于《趣中文》游戏里的文化拓展知识丰富、能够提高听力水平、练习语音发音、拥有更多的交际机会的评价是持“非常同意”和“同意”的赞成态度。第6项中“词汇是否满足学习需求”，有13.33%的学生选择了不同意。经了解，有的学生汉语水平已经达到了HSK六级，但是试玩的游戏部分，为初级学习内容，所以并不能满足汉语水平高的学生词汇学习需求。第7项的“能够独立掌握游戏里的语法知识”，样本中“一般”相对较多，比例为40.00%，还有16.67%比例的学生选择“不同意”。这些样本主要集中在年龄小、汉语水平较低的学生。第8项“游戏能够提高汉字认读和书写能力”，样本中“一般”的选项最多，比例为46.67%，“不同意”的比例是6.67%，原因是游戏中的汉字知识较少，汉字操练的形式单一，学生的练习重心大多数放在听力和口语的练习上，对于汉字的关注度较少。具体评价数据见表4。

**Table 4.** Evaluation of the learning effectiveness of “Fun China World”

**表 4.** 《趣中文》学习效果评价

名称	选项	频数	百分比(%)	累积百分比(%)
	非常同意	8	26.67	26.67
6.游戏里的词汇, 实用性很强, 满足了我的学习需求	同意	10	33.33	60.00
	一般	8	26.67	86.67
	不同意	4	13.33	100.00
	非常同意	6	20.00	20.00
7.我能够独立学习并掌握游戏里的语法知识	同意	7	23.33	43.33
	一般	12	40.00	83.33
	不同意	5	16.67	100.00
	非常同意	5	16.67	16.67
8.游戏里的汉字练习, 能够提高我的汉字认读和书写能力	同意	9	30.00	46.67
	一般	14	46.67	93.33
	不同意	2	6.67	100.00

## Continued

	非常同意	12	40.00	40.00
9.游戏里的文化拓展知识很丰富，加深了我对汉语的了解	同意	14	46.67	86.67
	一般	4	13.33	100.00
	非常同意	9	30.00	30.00
10.游戏里的语音对话，能够提高我的听力水平	同意	14	46.67	76.67
	一般	7	23.33	100.00
	非常同意	7	23.33	23.33
11.游戏里的跟读练习，能够帮助我汉语发音更标准	同意	12	40.00	63.33
	一般	11	36.67	100.00
	非常同意	8	26.67	26.67
12.这个游戏提供了很多交际机会，提高了我的口语能力	同意	18	60.00	86.67
	一般	4	13.33	100.00
合计		30	100.0	100.0

③ 《趣中文》的情感与态度评价：这一部分的选项主要从学生对《趣中文》游戏的兴趣度、喜爱度和满意度来展开调查。学生对《趣中文》游戏提高汉语学习兴趣，喜欢用这个游戏来学习汉语，总体呈正向态度。在 14 项“在游戏里，我觉得汉语学习很轻松”中，样本“一般”和“不同意”的比例较多，有学生表示，《趣中文》的学习任务比较重，因此 16 项中，有 73.33% 比例学生认为相比课堂学习，游戏学习方式需要花费更多的时间。详细数据见表 5。

**Table 5.** Emotional and attitudinal evaluations of “Fun China World”

**表 5.** 《趣中文》情感与态度评价

名称	选项	频数	百分比(%)	累积百分比(%)
	非常同意	11	36.67	36.67
13.这个游戏具有挑战性，能够增加我的汉语学习兴趣	同意	13	43.33	80.00
	一般	6	20.00	100.00
	非常同意	4	13.33	13.33
14.在这个游戏里，我觉得汉语学习很轻松	同意	8	26.67	40.00
	一般	13	43.33	83.33
	不同意	5	16.67	100.00
	非常同意	3	10.00	10.00
15.我喜欢用这个游戏学习汉语	同意	15	50.00	60.00
	一般	8	26.67	86.67
	不同意	4	13.33	100.00
	非常同意	12	40.00	40.00
16.相比课堂学习，使用游戏的学习方式需要花更多的时间	同意	10	33.33	73.33
	一般	8	26.67	100.00
合计		30	100.0	100.0



在《趣中文》游戏的总体满意度调查数据中，“非常同意”和“同意”的累计百分比为70%。总体来说，调查的大部分学生对《趣中文》游戏比较满意。

满意度具体数据如下图4：

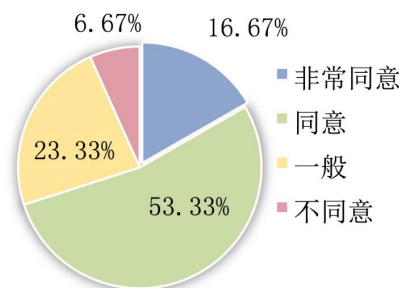


Figure 4. Satisfaction evaluation of “Fun China World”

图4. 《趣中文》满意度评价

在对教师和学生的调查结果中分析得出，大部分师生对于对外汉语教育游戏的了解甚少，教师将对对外汉语教育游戏应用到教学实践中的也很少。另一方面，师生们对于《趣中文》游戏的评价总体上持正向支持态度，提出了《趣中文》存在游戏操作复杂、难度等级无法选择、语音打分标准不明确等问题。游戏开发者若是能够针对性改进，那么相信《趣中文》这款游戏的发展与应用前景一定会更好。

此次调查也存在一些不足之处：问卷调查的学生对象与访谈的教师对象数量不多，调查的范围应该进一步扩大，调查数据结果才会更有说服力；学生体验游戏的时长和内容不够多，如果有条件对学生的游戏使用做一个更长时间的跟踪调查，一方面学生能够对游戏的使用情况有更全面的了解，另一方面也能够对《趣中文》游戏的汉语学习效果做更科学的测评。

## 5. 对外汉语教育游戏的开发建议

对外汉语教育游戏要立足于长远的发新，对游戏的设计与开发要不断地优化与创新，才能可持续的发展运营下去。笔者根据目前对《趣中文》的开发情况，以及笔者自身的游戏体验与教学经验，将对对外汉语教育游戏的开发提出一些认识与建议。

教育性和娱乐性完美结合是教育游戏完成使命的关键。这体现在游戏内容的科学性与游戏设计的趣味性上。游戏里的教学内容，应该注重科学性，符合汉语作为第二语言的学习规律。游戏的各个模块内容与教学大纲要求高度契合；在游戏的趣味性方面，设置具有创造力，符合游戏使用对象喜好的故事、情境和工具。其次，强化游戏玩家的控制权，增加互动性。玩家可以在游戏中自定义学习目标，自由选择游戏里的工具完成目标；提供玩家可自定义的游戏界面，玩家可也根据自己的游戏历史记录来选择游戏路径。在《趣中文》的调查中，教师反应难度等级不能自行选择，这不利于游戏的教育性和娱乐性。各个玩家学习汉语的情况不同、基础不同，游戏设计时也应该把游戏的难度等级的选择权交给玩家，这样游戏设计会更加科学，也能给玩家更多的自主权，从而达到娱乐性。

1975年，美国芝加哥大学心理学教授 Mihaly Csikszentmihalyi 提出了沉浸理论(Flow Theory) [11]。沉浸理论是教育游戏的重要理论之一。

在沉浸体验理论中“挑战”和“技巧”是两个关键点，挑战高于技巧水平，游戏者无法达到要求不能完成任务，游戏者会产生焦虑。技巧水平极大高于挑战，游戏者会觉得枯燥乏味。两种情况都有可能造成游戏者放弃继续游戏的情况。只有挑战和技巧中和到底平衡点，才会真正进入沉浸体验。在《趣中文》游戏中，就存在“挑战”与“技能”不平衡的现象。汉语水平高“技巧”的学生表示游戏不能满足

其学习需求,有些无聊;汉语水平低“技巧”的学生则认为学习任务太重,游戏趣味性不够。因此,游戏系统应该能够根据玩家的表现,或者游戏前的提供汉语水平测试,客观的判断他们的语言水平,玩家可以根据自己的水平选择合适的游戏等级,并且能够通过游戏的升级反映出玩家的汉语能力的变化。

### 5.1. 内容丰富与操作简单相结合

《新乘风汉语 ZON》《北京胡同》《东学记》《Fun China World》(简称趣中文)这四款游戏属于大型综合的对外汉语教育游戏,包含汉语拼音、词汇、汉字、语法的各个方面。但正如我们对《趣中文》的调查所显示的,大型综合的对外汉语教育游戏会存在操作复杂的问题。

对外汉语教育游戏不能缺少这样内容丰富的大型综合游戏,但在开发设计时要将操作程序简单化。这主要体现在游戏界面清晰、指令清楚、标准明确等方面。在《趣中文》的调查中,教师就反应有操作指令过多、语音打分标准不明确的问题。内容丰富能够保证游戏的完整性和科学性,操作简单才能够让玩家更加有效率地提高。

### 5.2. 利用网络资源提高游戏知名度

在对国外汉语学习者的问卷调查进行数据分析时,我们发现只有不到 15%的学生表示教师在课堂上使用过教育游戏,这个比例如此之小与我们对老师的访谈结果是吻合的,大部分老师表示课堂上没有使用过对外汉语教育游戏。因此,游戏开发者要将“教育游戏”这种学习形式通过多种方式宣传到各个领域,提高宣传力度,尤其是可以利用互联网中的多种新媒体形式进行推广,如微博、微信、科普类媒体、语言学习网站等,逐步达到深入人心的效果。与此同时,还要借助官网媒体和高校平台,在教师和学生群体中推广这种学习方式,让开发出来的对外汉语教育游戏有用武之地。

## 6. 总结

对外汉语教育游戏是对外汉语教育模式与学习方式的一种崭新尝试,应该受到研究者的重视。本文对《趣中文》使用现状进行调查,调查的形式包括教师访谈和学生问卷调查,发现目前其设计存在游戏操作复杂、难度等级无法选择、语音打分标准不明确等问题。针对这些问题,我们对对外汉语教育游戏的开发与设计提出了几下建议:教育性与娱乐性完美结合、挑战与技能平衡、内容丰富与操作简单相结合、利用网络资源提高游戏知名度,以期能够给未来对外汉语教育游戏的理论与实践发展提供一定建设性的启发,促进对外汉语教育游戏持续向前发展。

## 基金项目

教育部中外语言交流合作中心 2020 年度国际中文教育重点项目“国际中文教育线上游戏 APP‘上中游’设计方案”。

## 参考文献

- [1] 吕森林. 教育游戏产业研究报告[J]. 中国远程教育, 2004(22): 44-47.
- [2] 何张雨婷. 对外汉语教育游戏的设计与应用——基于 Second Life 3D 游戏的平台[D]: [硕士学位论文]. 杭州: 浙江大学, 2018.
- [3] 林任风, 彭晓媛. 汉语国际教育游戏需求调查分析——以初级阶段文化教学为例[J]. 广西师范大学学报, 2015(5): 160-164.
- [4] 刘哲. VRChat 在汉语国际教育中的应用研究[D]: [硕士学位论文]. 大连: 辽宁师范大学, 2021.
- [5] 蔡莉, 刘芳好. 对外汉语教育游戏设计模型的研究和应用[J]. 教育游戏, 2011(4): 91-95.
- [6] 何建锋, 黄雪丹, 杜妮香, 沈靖楠. 对外实用汉语游戏性学习系统研究[J]. 软件导刊, 2013(12): 155-157.

- [7] 吉晖. 对外汉语数字化学习游戏的发展与前瞻[C]//上海: 中文电化教学国际研讨会, 2012.
- [8] 纪雨汝. 对外汉语语序训练游戏软件的研究与开发——针对泰国初级汉语学习者[D]: [硕士学位论文]. 海口: 海南师范大学, 2018.
- [9] 石宗兴. 对外汉语教育游戏设计分析——以《北京胡同》为例[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 湖北工业大学, 2020.
- [10] 王会霞, 孔祥盛, 张屹. 视觉文化在教育游戏设计中的应用研究——以对外汉语教育游戏《北京胡同》为例[J]. 现代远程教育, 2014(5): 42-48.
- [11] Beck, L. (1992) Flow: The Psychology of Optimal Experience. Mihalyi Csikszentmihalyi. *Journal of Leisure Research*, 24, 93-94. <https://doi.org/10.1080/00222216.1992.11969876>