

基于虚拟手段再现大学生活的电子模拟游戏育人价值探究

黄蓉

浙江安防职业技术学院人工智能学院, 浙江 温州

收稿日期: 2024年2月6日; 录用日期: 2024年4月29日; 发布日期: 2024年5月7日

摘要

本文旨在探讨基于虚拟手段再现大学生活的电子模拟游戏在教育领域的应用价值, 并对开发和使用此类游戏的关注点做了综合分析。此类游戏应用于教育领域具有激发学生兴趣、鼓励学生试错和保障学生成长的重要价值, 但是在开发和使用此类游戏时需要注意符合高校人才培养目标和学生成长需求、科学训练和管理以及引导学生正确区分现实和虚拟生活等问题。

关键词

大学生活, 电子模拟游戏, 育人价值

Research on the Educational Value of Electronic Simulation Games Based on the Virtual Reproduction of University Life

Rong Huang

School of Artificial Intelligence, Zhejiang College of Security Technology, Wenzhou Zhejiang

Received: Feb. 6th, 2024; accepted: Apr. 29th, 2024; published: May 7th, 2024

Abstract

The purpose of this paper is to explore the application value of electronic simulation games based on virtual means in the field of education, and to make a comprehensive analysis of the development and use of such games. The application of such games in the field of education is of great value in stimulating students' interest, encouraging them to make mistakes and ensuring their

growth, however, when developing and using these games, we should pay attention to the problems such as meeting the goal of talent training and the needs of students, scientific training and management, and guiding students to distinguish reality from virtual life.

Keywords

University Life, Electronic Simulation Games, Educational Value

Copyright © 2024 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

模拟游戏是对现实生活和真实世界的模仿拟真[1]。20世纪80年代,美国学者开始了对电视游戏的教育应用价值的研究,由此产生了“教育游戏”的概念。教育游戏是一种将游戏元素融入到学习过程中的教学方法[2]。它利用游戏的趣味性和挑战性来激发学生的学习兴趣,提高学习效果。大学生生活模拟游戏是一种以模拟大学生生活为主题的电子游戏,这类游戏让玩家在虚拟环境中体验大学生生活的各个方面,如课程学习、社交活动、职业规划等。通过参与游戏,玩家可以了解大学生生活的挑战和机会,并发展相关的技能和策略。

1981年Malone提出游戏可作为一种教育手段是因为其具有挑战性、虚幻性、复杂性和可控性几个特点[3]。Lepper和Parker认为将在虚拟环境中加入教育内容可显著提升学生的参与兴趣和学习效果。Thornton和Cleveland提出游戏的互动性时其最大特征。而Thomas和Macredie在1994年提出,游戏的无后果性是游戏的最大特征。1996年,Gredler提出模拟游戏之所以吸引玩家,是因为其具有多途径实现目标的手段、参与者的角色、参与者的主导意志和明确的任务。2004年,Belanih等人将影响游戏训练效果的因素分为教育指导因素与激励因素。2013年,Wenhao David Huang等人认为教育游戏能够为学习者提供虚拟的学习环境,有竞争性的活动和通过他们自身行为控制最终学习结果的机会[4]。

2. 大学生生活模拟游戏的育人潜功能

2.1. 学生兴趣的激发: 主动参与的潜在动因

长期以来,在育人工作中能否发挥学生主观能动性一直是育人工作成功与否的重要影响因素,学生的主观能动性大多来源于兴趣的激发[5]。然而在现实育人场景下,往往呈现出出学校、老师制定各种制度,开展各种活动以期取得更好的育人效果,但是学生不理解、不愿配合,或者只是流于形式,在学校的要求下被动应付的状态。

在兴趣的促使激发下,游戏作为以趣味性为首要特征的活动方式,“其目的在于充分发展自己的各种能力,在于完善个体、愉悦身心、实现自我,尤其使人的创造力得到发展,活动本身就是目的”[6]。因此对于育人工作这种对学生主动性要求较高的工作,以游戏的形式作为途径之一不失为一种好的选择。

大学生生活模拟游戏正是育人和发挥学生主观能动性的有机结合,比起传统教育方式,以游戏形式开展育人工作显然更加生动和有吸引力。另外,还可在游戏设计过程中结合校本特色,将本校的校园景观、学校特色融入到游戏画面中,比如构建和学校景观一样的游戏场景。和传统的模拟生活类游戏比较,这类大学生生活模拟游戏的可以让学生在网络环境里看到自己熟悉的现实场景,这种设计即使依附于传统的

游戏内容，也依然能给学生带来前所未有的新鲜感，从而更大程度激发学生参与的动力。

在不一样的新鲜感之余，学生变被动管理为主动参与的动因还在于游戏程序及时反馈的特点，可以给学生更多的成功体验和满足感。在模拟大学生生活的游戏中，生活的难度被简化，生活的随机性减弱，这使得对自己在学校表现没什么信心的学生，也可以在游戏中通过合理操作达到想要的学校成就，模拟游戏在此表现出替代强化的作用。例如学生在模拟游戏中设置的游戏目标为期末成绩优秀，学生在游戏中每次参加课程学习都会有对应的个人属性增加，这种及时反馈的形式可以让学生直观看到自己和游戏目标的差距。这种方式和以娱乐性和趣味性为主导，可以带动学生主动了解大学生生活，提高学生对人生的可控感，将育人工作从学生被动管理变成学生主动参与。

2.2. 没有压力的尝试：不断试错的潜在支持

在游戏中对即将到来的大学生生活开展模拟，也是一种模拟试错的过程。人生无法重来。对大学生来说，几年大学生活是他们真正进入社会的预备期，在人生发展中有至关重要的作用[7]。不乏大学生在大学毕业后，为没能做好大学生生活规划悔恨不已。模拟游戏可以让学生在尚未开始之前先以游戏的方式体验大学生生活，并在没有压力的状态下大胆尝试，了解不同选择的不同后果，为真正开始大学生生活做好准备。比如学生将担任学生会主席作为自己在大学的目标之一，就可以在游戏中预先模拟尝试，模拟游戏可以根据学校学生组织的运行模式引导玩家在游戏中一步步满足担任学生会主席的条件，即使玩家失败了也可以读档重来，这种方式既可以帮助学生熟悉学生组织的运行模式，也可以让学生在低压力的情境下勇敢尝试。

2.3. 多个方面的锻炼：学生成长的有力保障

大学生生活模拟游戏为学生提供了一个虚拟的环境，让他们在其中体验大学生生活的各个方面。通过参与模拟游戏，学生可以提前了解并适应大学生生活的各种挑战，包括学业压力、社交互动、时间管理等。这种方式可以帮助学生发展重要的生活技能[8]。例如，时间管理是大学生生活中至关重要的一项技能，而模拟游戏可以让学生在虚拟环境中练习并改善他们的时间管理能力。学生可以学会合理安排课程、作业和社交活动，提高学习效率和生活质量。模拟游戏还可以促进学生的自我认知和个人成长。在游戏中，学生可能会面临各种决策和情境，需要做出选择并承担后果[9]。通过这种体验，学生可以更好地了解自己的兴趣、价值观和能力，发现自己的优势和不足，从而有针对性地进行自我提升和发展。大学生生活模拟游戏也为学生提供了社交互动和团队合作的机会。在游戏中，学生可以与其他玩家合作完成任务、参与社团活动或解决问题。这样的社交互动有助于培养学生的团队合作能力、沟通技巧和领导力，为他们未来的职业发展打下基础。此外，大学生生活模拟游戏还能够增强学生的适应能力和解决问题的能力。大学生生活中充满了各种变化和不确定性，通过模拟游戏，学生可以在安全的环境中体验并应对这些挑战，培养他们的应变能力和解决问题的思维模式。

3. 设计游戏需注意的几个问题

3.1. 明确教育目标

在设计游戏之前，明确希望通过游戏培养学生的具体技能、知识或价值观。比如想通过大学生生活模拟游戏让学生熟悉学校评选奖学金的规则，在游戏设计之初，就可以将本校奖学金评选规则融入游戏程序，游戏中的玩家想获得某项奖学金，需要在游戏中符合跟现实一样的要求(如每门课程需达多少分、游戏中体测成绩需合格等)。通过有导向的游戏设计，让学生潜移默化的受到教育，保证游戏机制和内容与教育目标相一致。

3.2. 结合现实情境

将游戏中的情境和任务设计与真实的大学生活相结合，有选择性的将真实生活中可能遇到的困难在游戏中体现。例如在游戏中加入很多大学生都会遇到的寝室矛盾问题，当游戏中的玩家遇到寝室矛盾时，游戏提供几个不同方向的解决办法供玩家选择(耐心沟通、寻求帮助、伺机报复等)，根据玩家选择的不同解决办法会产生相应结果。通过这种结合现实情境的游戏设计，让学生在解决模拟困境的同时提升解决问题的能力。

3.3. 引入特殊生情预警机制

玩家在游戏情境中所做的选择，一定程度上可反应其内在真实想法。比如当玩家在游戏中遇到一些挫折情境时，如果做出的游戏选择都比较消极甚至极端，可能反映出其存在一定程度的不合理认知或者极端行为倾向。为对一些极端行为及时发现处理，可在游戏中设置一些敏感指标(如在游戏的挫折情境中选择游戏人物自杀选项若干次)，当学生的游戏行为敏感程度很高时，由游戏后台预警至学生管理人员，及时加以甄别干预。

3.4. 持续改进与评估

在游戏设计时预留不断优化空间，开启游戏建议反馈通道，持续收集学生和教师的反馈，不断改进游戏的设计和 implementation。定期评估游戏的教育效果，根据需要进行调整和优化。

4. 使用模拟游戏方式育人需要注意的问题

4.1. 需符合高校人才培养目标和学生成长需求

目前有一些模拟大学生生活的游戏，但是主要应用于商业领域，且游戏内容同质性较高，无法让学生对本校的规章制度、校园环境，育人理念有了解和熟悉。高校可自主研发符合学校需求的软件，将本校的校园景观[10]，育人特色与育人理念融入进去。因此，高校使用模拟游戏的方式开展育人工作，需要做到“量身定做”，做到既符合学校的育人目标又有益于学生的成长需要。

4.2. 需要科学训练和管理

使用模拟游戏方式育人为学生提供了一个互动和实践的学习环境，但是要实现育人目标，还需要科学的训练和管理。部分大学生存在自制力较为薄弱，容易沉迷网络游戏的特点。因此使用这种方式育人，需要有计划的实施训练，避免学生过度沉迷网络游戏。同时，在使用这一方式时，学校也需要有意识的加强指导和反馈，帮助学生理解游戏规则和背后原理，引导学生跳出游戏之外，进行深入思考和分析。

4.3. 需要引导学生正确区分现实和虚拟生活

在使用模拟游戏进行育人时，需要引导学生认识到虚拟世界和现实生活之间的区别。虽然模拟游戏可以提供类似现实的体验，但它并不能完全替代真实的生活经历。大学生活模拟游戏可以帮助学生培养决策能力、解决问题的技巧和团队合作精神。然而，我们也要明确告诉学生，游戏中的虚拟情境并不等同于现实生活中的真实情况。为了帮助学生正确区分现实和虚拟生活，在游戏过程中可以引入真实案例，让学生了解现实生活中的复杂性和多样性。同时，鼓励学生将游戏中的经验应用到实际生活中，但要提醒他们注意情境的差异。此外，还应该引入监督机制，监督学生的游戏时间和内容，确保他们在游戏和现实生活之间保持平衡。通过正确引导学生区分现实和虚拟生活，我们可以充分利用模拟游戏的教育潜力，同时避免学生对虚拟世界产生过度依赖。这样，学生将能够在游戏中获得有益的学习体验，并将其

转化为现实生活中的实际行动和成就[11]。

总的来说，大学生生活模拟游戏的育人潜功能是多方面的。通过参与这些游戏，学生可以获得实践经验、培养重要技能、增强自我认知，并为未来的大学生生活和职业发展做好准备。然而，需要注意的是，模拟游戏只是一种辅助工具，不能完全替代真实的大学生生活体验和教育。在实际教育中，应将模拟游戏与其他教学方法相结合，为学生提供全面的学习和发展机会[12]。

参考文献

- [1] 张运, 蒋永华. 基于虚拟手段再现生活体验的电子模拟游戏特点与意义研究[J]. 美与时代: 创意(上), 2023(2): 129-132.
- [2] 于文谦, 杨韵. 电子运动模拟游戏的体育价值探究[J]. 体育文化导刊, 2012(5): 66-69.
- [3] Malone, T.W. (1981) Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction. *Cognitive Science*, **5**, 333-369.
- [4] 王衍, 董平军. 商务模拟游戏研究综述[J]. 中国市场, 2016(14): 37-38.
- [5] 秦佳良, 冷海丽. 商业模拟游戏如何激发工商管理专业学生内在动机——以 ERP 沙盘模拟为例[J]. 广西教育学院学报, 2022(2): 144-151.
- [6] Baird, A.N. and Flavell, R. (1981) A Project Management Game. *Computers & Education*, **5**, 1-18. [https://doi.org/10.1016/0360-1315\(81\)90022-1](https://doi.org/10.1016/0360-1315(81)90022-1)
- [7] Belanich, J., Orvis, K.L. and Sibley, D.E. (2013) PC-Based Game Features That Influence Instruction and Learner Motivation. *Military Psychology*, **25**, 206-217. <https://doi.org/10.1037/h0094963>
- [8] 乔爱玲, 龚鑫, 韩涵. 形式差异的外部概念支架对学生游戏化学习心流和效果的影响[J]. 电化教育研究, 2021, 42(12): 86-92+99.
- [9] 刘俊, 祝智庭. 游戏化——让乐趣促进学习成为教育技术的新追求[J]. 电化教育研究, 2015(10): 69-76.
- [10] Margery Weinstein. 模拟游戏: 潜力巨大的员工培训媒介[J]. 职业, 2013(7): 58.
- [11] 杨小勤, 赵一鸣. 基于概念图的教育游戏设计与实现[J]. 中国教育信息化, 2016(1): 63-67.
- [12] 钟元生, 秦振, 易子涵. 模拟考研调剂游戏设计与实现[J]. 软件工程, 2022, 25(12): 17-20.