

# 当代游戏的教育功能及发展路径浅析

## ——以游戏《原神》为例

郑志达, 张明达

渤海大学历史文化学院, 辽宁 锦州

收稿日期: 2023年5月23日; 录用日期: 2023年7月3日; 发布日期: 2023年7月12日

### 摘要

游戏, 是教育的一种重要形式。但随着电子游戏的发展, 沉迷其中的人越来越多, 游戏的教育功能也逐渐被人们忽视, 游戏开始被看做阻碍教育发展的因素之一。在不断强调文化软实力和终身教育的今天, 我们随时随地都能通过各种方式获得新的感悟, 而游戏也是其中之一。国产游戏《原神》风靡全球, 甚至国家层面也给予肯定, 在其具有强大的文化输出功能的同时, 其中的教育价值也引人深思。探讨游戏的教育功能以及如何发挥这一功能, 将成为推动正确游戏观的建立和国产游戏发展的重要一环。

### 关键词

游戏, 原神, 教育功能

# Analysis of the Educational Function and Development Path of Contemporary Games

## —Taking the Game “Genshin Impact” as an Example

Zhida Zheng, Mingda Zhang

College of History and Culture, Bohai University, Jinzhou Liaoning

Received: May 23<sup>rd</sup>, 2023; accepted: Jul. 3<sup>rd</sup>, 2023; published: Jul. 12<sup>th</sup>, 2023

### Abstract

Games are an important form of education. But with the development of electronic games, more and more people are addicted to them, and the educational function of games is gradually being ignored. Games are beginning to be seen as one of the factors hindering the development of education. In today's world where cultural soft power and lifelong education are constantly empha-

sized, we can gain new insights anytime and anywhere through various means, and games are also one of them. The domestic game "Genshin Impact" is popular all over the world, even at the national level, it has a strong cultural output function, while its educational value is also thought-provoking. Exploring the educational function of games and how to utilize this function will become an important part of promoting the establishment of a correct game concept and the development of domestic games.

## Keywords

Games, Genshin Impact, Educational Function

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

随着科技的不断发展, 人们的生活方式和娱乐方式也在不断刷新, 广播、电影、电视等纷纷登场, 成为人们日常生活中不可或缺的一部分。随着第一台电子计算机 ENIAC 的问世, 各种基于计算机的创新思想开始不断涌现, 其中就包含电子游戏。1962 年, 世界上第一款电子游戏《太空大战》(Space War) 诞生, 开启了当代电子游戏的发展历史。经过几十年的发展至今, 游戏已经不仅单纯是人们娱乐消遣的方式, 也成为传播文化与价值观的重要载体, 潜移默化地在生活中对玩家的思想产生影响, 甚至成为生活价值的重要组成部分。

根据 Sensor tower 商店的数据显示, 自 2020 年 9 月推出以来, 截止到 2022 年 9 月的两周年之际, 米哈游《原神》仅在移动端 App Store 和 Google Play 中的总收入就已经超过 37 亿美元, 其中约有 70% 来自海外。先后在 TGA 游戏大奖中斩获 2021 年最佳移动游戏、最佳运营游戏和 2022 年度“玩家之声”。由商务部、中宣部、财政部、文化部等五部委联合公示的《2021~2022 年度国家文化出口重点企业和重点项目名单》中, 《原神》入选国家文化出口重点项目, 体现了其强大的文化魅力。作为国产游戏登上世界舞台代表的《原神》, 成为本文的切入点, 以此为例来探寻当代游戏的教育功能及其发展路径。

## 2. 游戏的教育功能

游戏在早期意义上也可以称之为“玩”, 玩的产生与我们的生产活动息息相关。在原始社会, 人们的活动往往与生产活动息息相关, 其目的在于保证生存。随着生产力的发展和剩余劳动力的出现, 劳动生产的形式开始向娱乐活动转变, 古代很多玩的形式都与生产活动的形式具有相似之处[1]。游戏的诞生, 在为人们提供了新的社会活动的同时, 也成为一种有效的学习方式。心理学家孟禄在 1919 年出版的《教育史教科书》中从心理学的观点出发, 提出了教育起源于儿童对成人的无意识模仿的观点[2]。虽然心理起源说本身存在着不足, 但模仿确实是学习的重要方式之一, 尤其是对于儿童。而有些游戏本身在很大程度上就是一种模仿行为, 比如小时候最常见的“过家家”游戏便是一个, 在游戏中, 每个人都能找到适合自己扮演的角色([1], p. 4)。游戏是人类的天性, 是人类本能的表现, 游戏即满足了人们生活娱乐的需求, 也具有一定的教育功能, 而这也是游戏能够成为传递文化和价值观的重要原因。

现代电子游戏已经脱离了原始游戏的某些特点, 也不再是儿童进行模仿学习的手段, 但其中依然保留了某些类似的因素。当代的电子游戏可以分为角色扮演类游戏(RPG)、冒险类游戏(AVG)、动作类游戏

(ACT)、策略类游戏(SLG)、体育类游戏(SPT)、模拟类游戏(SIM)、益智类游戏(PUZ)等诸多类型, 但不难看出, 各类游戏基本都是基于现实世界的夸张与幻想, 依然具有早期游戏中模仿的特点, 并基于这些特点发展出了新的玩法和思路。现代电子游戏在保留原始游戏特征的同时, 基于科学技术的创新, 在美术、音乐、交互等方面展现出了独有了魅力。基于主机、PC 和移动设备的多平台, 可以更加形象的让人们接触到这些游戏。因此, 当代电子游戏逐渐成为文化思想和价值观念的宣传方式, 成为文化输出的重要手段, 尤其是很多 3A 大作, 已经成为了文以载道的艺术品, 在不知不觉中向全世界的玩家们宣传着自己的主流文化和价值。

教育具有广义与狭义之分。普遍认为, 广义的教育指所有影响人身心变化的活动, 即不管是增强人们的知识和能力, 还是影响人们思想品德, 不管是增强人的体制还是影响人格变化的活动[3]。游戏作为一种生活娱乐方式的一种, 在玩家与游戏世界交互的过程中, 游戏中的价值观便在潜移默化中影响着玩家, 甚至在很大程度上会改变玩家对某些相关事物的看法。游戏的教育功能有着悠久的历史渊源, 古希腊哲学家柏拉图最早提出了“寓教育于游戏”的观点; 我国教育家孔子也十分强调寓教于乐; 近代思想家梁启超也认为教育应当具有“趣味”。在电子设备充斥着生活的今天, 表面上看, 游戏似乎与教育相背而驰。但不可否认的是, 游戏本身所具有的趣味性和虚拟性确实不断拉动着人们的好奇心, 其具有的知识和文化在人们内在动力的驱使下往往更容易被接受和学习。正如皮亚杰所说: “认识活动发动了游戏, 而游戏又反过来加强认知活动。” [4]因此, 探究当代游戏的教育功能, 对转变当代人们的游戏观念和游戏的良性发展具有重要价值。

### 3. 《原神》中潜在的教育功能

《原神》是由上海米哈游公司研发的一款二次元开放世界冒险 RPG, 于 2020 年 9 月在全球 150 多个国家同步上线。《原神》塑造了一个名为“提瓦特”的幻想世界, 其中有着不同文化的国家区域, 每个国家的特点几乎都能从现实世界中找到文化原型。整个游戏围绕着天理与深渊、神与人等多对矛盾展开, 在这个过程中所展现出的人民至上、自由精神、契约精神等价值观念在各种社交平台引发玩家热议, 展现了其引发人们思考的重要价值。多样性的文化与整体的世界观在与游戏的交互中不断输出, 对玩家的文化观念和价值观念将产生一定程度的影响, 并引人深思。

#### 3.1. 拓宽对世界文化的认知

人们接受教育的过程本质上是一种认知功能。新事物往往能诱发人们的求知欲, 从而使人们产生学习动机, 在学习动机的驱使从新事物中获取新的认知。游戏作为一种娱乐方式, 相较于完全的教育活动更能激发人们的好奇心, 因而更能激发人们的内在动力。因此, 当玩家身处《原神》游戏世界之中时, 更容易对其中的新事物产生兴趣。截止到 2023 年, 《原神》共开放了四个世界区域, 分别是蒙德、璃月、稻妻和须弥。其中, 蒙德以中世纪欧洲为原型; 璃月则展现了中国特色和东方美学; 稻妻以江户时期的日本为原型; 须弥则充满了中东、印度和埃及相融合的异域风情。因此, 文化多样性是《原神》的突出特点。在玩家与游戏的交互中, 在不觉间拓宽了玩家的文化视野, 好似足不出户便能踏遍世界各地。

《原神》的文化展示, 首先在于其精妙的美术和高品质的音乐。在美术设计上, 各个国家对其文化原型的还原十分精巧。在蒙德, 各种大型风车让人不觉间联想到欧洲国家荷兰, 典型哥特式建筑的西风教堂好似重现的巴黎圣母院; 在璃月, 参考张家界砂岩峰林地貌的绝云间、参考黄龙自然保护区的绿华池以及充满传统中国式建筑的璃月港, 让玩家充分体验到中国的魅力; 在稻妻, 神社、巫女、群岛的元素相互组合, 鸣神岛巨大的樱花树和日式建筑群一起, 好似重现了江户时代的日本现实; 在须弥, 常年下雨且郁郁葱葱的雨林不由得让人想起南亚的风情, 漫天黄沙的沙漠和巨大的遍布沙漠的金字塔又让我

们想到了阿拉伯和埃及, 各种异域色彩相互融合, 组成了独有的“须弥文化”。这种随地域和文化而转换的视觉变化, 让玩家有种身临其境之感, 潜移默化的塑造着玩家对不同文明的印象。

与视觉相对应的, 便是《原神》的音乐世界。为了与塑造的区域文化相匹配, 在游戏音乐的演奏上, 对乐器十分考究。《原神》音乐由知名音乐制作人陈致逸谱曲, 采用“以管弦乐做基地, 加入世界音乐元素”的思路, 让玩家在穿梭不同国度时可以感受到丰富多彩的音乐魅力[5]。在以中国文化为原型的璃月音乐中, 加入了琵琶、二胡、古筝、竖笛、箫等中国传统乐器, 当乐声想起就能使人一下子感受到中国音乐的魅力。在璃月的音乐中, 最具代表性的, 当属《神女劈观》了。这是在2022年春节剧情中的唱段, 以中国传统京剧为基础, 融合了现代音乐特点的戏曲, 在游戏中称“璃月戏”, 并邀请了国家一级演员、上海京剧院演员杨杨老师演唱。在展示京剧的同时, 在过场动画中还展示了剪纸和皮影等内容, 其制作精良, 配乐天成, 情感充沛, 在世界玩家范围里掀起了一股戏曲热潮[6]。而在稻妻音乐的制作中, 邀请了东京爱乐乐团来演奏, 在交响乐中融入了尺八、三味线、日本箏、太鼓等日本民乐器, 让音乐在具有现代感的同时具有浓重的日本风格。当玩家身处不同的区域时, 不同的地区音乐也随之奏响, 音乐与区域、音乐与美术的双重匹配, 让玩家在不知不觉间对不同的文化有了更为深入的了解。

鼓励玩家创作是对游戏内容的延伸, 也是拓展玩家文化视野的重要组成部分。如游戏中的《花神之舞》, 舞蹈动作借鉴了阿拉伯国家传统舞蹈, 引起了阿拉伯地区的玩家们进行再次创作演绎, 实现了该内容的二次传播, 进一步扩充了玩家对这一内容的理解。《原神》官方给予二次创作者丰厚的奖励, 以促进相关内容的创作, 在很大程度上既促进了游戏内容的推广, 也推动了相关文化的传播。

各种文化元素通过在游戏中全方位全天候的展示, 极大拓宽了玩家的文化视野。应当说, 在游戏的过程中, 充分展示了文化的多样性, 为推动各地区文化特色的传播具有重要意义。同时, 也展示了游戏本身在吸引玩家娱乐的同时, 所蕴含的文化教育的价值。这种游戏中润物细无声的教育, 应当是广义教育的组成部分, 是终身教育的重要环节。

### 3.2. 推动价值观念的反思

价值观在人类进步、社会发展和个人生活中占据着非常重要的地位, 价值观来源与社会生活, 价值观反过来又指导人的生活。所谓价值观, 是人们对价值问题的根本看法, 是人们在处理价值关系时所持有的立场、观点和态度的总和[7]。当不同的价值观念出现时, 人们可能不会因此而快速做出改变, 这是价值观的相对稳定性使然。但是, 价值观体验的丰富性必然引发人们对自我认知和社会认知的反思, 从而在这个过程中接受教育。

《原神》中文化风格迥异的国家决定着在不同区域的探索中, 玩家与游戏的交互都会有不同的体验, 对不同事物的评判方式也会各有不同。例如以中国为原型的国家璃月, 在其情节和人物的塑造中就无一不体现着中国式的价值观念。“以民为本”是中国传统的价值观, 早在《管子》中就有“夫霸王之所始也, 以人为本。本理则国固, 本乱则国危”的记载。在《原神》中的璃月, 也向世界的玩家们充分展示了这一中国观念。在魔神任务“浮生浮世千岩间”中, 无论是钟离放弃神位还政于民, 还是凝光在危机时刻舍弃对自己十分重要的“群玉阁”来拯救璃月万民, 都体现了以民为本的价值观念。同时, 还展现了领导人与民众团结一致共御强敌的家国情怀和牺牲小我、成就大我的无私精神, 让所有玩家为之震撼。公正与诚信不仅是中国人在历史中波澜不惊的价值核心, 也是今天社会主义核心价值观的重要组成部分。在璃月这一契约的国度, 每个人都清楚契约的价值, “食言者当受食岩之罚”深刻于人们心中。这种契约精神正是诚信精神的重要体现。

除了对不同文化区域价值观的展示, 更为关键的是, 《原神》中对一些价值问题的探讨。例如在稻妻魔神任务中对“永恒”这一问题的探讨。永恒在汉语中是永远、恒久的意思, 其英文写作“permanent”,



意为永远不变或永远存在。但究竟如何实现永恒, 在不同的人心中各有标尺。在稻妻的魔神任务中通过对这一问题的探讨, 结合不同身份的角色不同看法, 让玩家对这一问题认识也在不断深入。马克思认为, 物质世界中一切都处在变化之中, 没有不运动的物质, 运动是永恒的和无条件的, 因而是绝对的[8]。最终稻妻放弃了闭关锁国的静止永恒, 既是对运动绝对性的展示, 也让不同国家的遵循不同价值观的玩家对如何实现这样一个动态的永恒产生深深的思考。另一个典型的例子便是藏在整个《原神》所架构的世界观中。在《原神》中最高位的存在是“天理”, 对游戏中的这个“提瓦特大陆”具有至高的权力。而在面对隐藏在深处的可能威胁整个世界的危机时, 作为至高存在的“天理”在能力范围内要破除威胁就要降下“寒天之钉”, 而降下寒钉地区的文明也会因此而毁灭。当玩家愈发深入的了解游戏中的世界观, 将会发现这和著名的“电车难题”有些类似。“电车难题”是由菲利普·富特在1967年为讨论堕胎问题而设想的一个道德两难困境[9]。而在游戏中, 也让玩家不由得陷入“如果我是‘天理’, 我该如何解决这一问题”的思考当中。面对这样的道德困境, 必然产生玩家深刻的价值反思。

综上所述, 游戏为了丰富虚拟世界的体验, 必然在游戏中大量模拟社会和现实来达到让玩家身临其境的效果。正是在这种背景下的游戏交互中, 让玩家们在其中体验到了可能无法在现实中体验的社会经历, 并引发对社会价值的思考和价值观的反思。因此, 游戏对于正在建构价值体系的年龄较小的玩家可能会直接对其今后的价值观念产生影响, 即使是难以改变价值观的成年人, 也不免让其在思索中有所体悟。

#### 4. 游戏教育功能的发展路径

当前, 我国教育的基本形式还是在教师发挥主导作用基础上的课堂教学, 但发展到今天, 各种问题也逐渐暴露。从目前的教育现状来看, 学生承受着过重的学业负担, 虽然国家频频出台“减负”措施, 却收效甚微; 很多教师的工作负担沉重; 人的自由性遗失在了被过分控制的教学中([1], p. 107)。而随着信息时代的到来和电子设备的发展, 游戏备受喜爱。与教学问题相反的是, 人们去打游戏完全是内部动机引起的自主行为, 没有外部力量的约束。教育教学的改革不是一蹴而就的, 在推进教学改革的过程中, 应当注意课堂之外的潜移默化的教育因素。发挥游戏的教育功能, 引导人们建立正确的游戏观, 也是一个重要部分。

当然, 游戏究其本身, 是出版产业的组成部分, 是一种典型的商业活动, 游戏无法代替正式教育或成为一种典型的教育模式。但正如前文所述, 当下成功的游戏大作, 无一不是文化和价值传播的重要载体, 一个具有教育价值和文化价值的游戏产品, 既可以扩大其传播范围及影响力, 又反过来促进游戏企业自身的发展, 以促进其推出更有价值的产品, 形成良性的商业循环。

对游戏企业而言, 应当看到游戏本身所具有的教育功能和文化传播价值, 并充分激发这一价值来实现文化传播、文化教育和商业发展等多种功能。游戏发展到今天, 已经逐步成为文以载道的文化产品, 世界的游戏强国, 如美国和日本, 无一不在通过游戏来宣传本国文化和价值观念, 游戏已经逐渐成为继影视和音乐之后进行文化输出的重要手段, 在不知不觉中教育着世界范围内的所有玩家。也正因如此, 他们的游戏产品在世界范围内也更加成功。游戏相比其他的艺术形式有更加广阔的受众群体, 因此, 要在游戏中让普通民众参与到文化传播的全过程中来([8], p. 91)。通过优化游戏交互体验, 在游戏的过程中让玩家充分体验到其中蕴藏的文化魅力, 是发挥游戏教育功能的基础。《原神》之所以能够在不到三年的时间中火遍全球, 并成为国内首个连续两年获得TGA奖项的游戏, 正是其独特的文化内涵和出色设计的必然结果。

对消费者来说, 应当树立理性的游戏观。一方面, 游戏作为经济发展中的产业之一, 自然有其存在的价值和意义。游戏是人类娱乐的重要方式, 从历史中走来, 在今天以新的形式发展。游戏的玩法中具有益智成分, 在助于人的身体健康和心理发展方面具有重要作用。另一方面, 也应当看到, 在信息时代

下游戏对人们造成的不良影响,尤其是对青少年玩家,他们正处于价值观建构和学习知识的重要时期,不良的游戏习惯将会对他们的发展造成严重的消极影响。

基于上述讨论,对游戏教育功能的发展路径提出几点建议:首先,游戏企业要认识到游戏具有教育功能,且这一功能对于推动游戏出版行业的高质量发展具有重要意义,是推动该产业良性循环的重要途径。其次,应当给予游戏行业更多的发展机会,鼓励在其作品中加入文化元素和教育内容,建立相应的奖励机制,促进国产游戏发挥文化传播和文化教育的功能。第三,在社会层面做好宣传工作,推进游戏与现实的互动,推广游戏的精神核心和与社会发展符合的文化、教育价值,在推动社会树立正确游戏观和传播优秀文化的同时,也为国产游戏的高质量发展减少社会舆论方面的阻力。

## 5. 总结

综上所述,随着科学技术的不断发展,游戏已经成为生活中不可或缺的重要组成部分。但由于缺少良好的游戏价值引导,在很大程度上忽视了游戏的教育价值和文化传播的重要意义。很多青少年沉迷游戏的现状,让人们视游戏为洪水猛兽,阻碍了游戏及价值的传播和推广。游戏教育价值的发掘和创造具有文化内核的经典作品逐渐成为国产游戏发展的中心问题之一,这将需要全社会的共同努力。

## 参考文献

- [1] 石民勇,等,编著. 游戏概论[M]. 北京:中国传媒大学出版社,2009: 1.
- [2] 李继宏,主编. 教育学原理[M]. 北京:科学出版社,2020: 47.
- [3] 史小力,主编. 教育学[M]. 南昌:江西高校出版社,2018: 29.
- [4] 让·皮亚杰. 儿童的心理发展[M]. 傅统先,译. 济南:山东教育出版社,1982: 42.
- [5] 陈倩倩. 中国文化输出的新路径探索——以游戏《原神》为例[J]. 艺术科技, 2022(10): 99-101+165.
- [6] 周世豪,王诗怡. 国产游戏文化输出的新模式探索——以《原神》为例[J]. 社会科学前沿, 2023(2): 742-750.
- [7] 陈章龙,周莉. 价值观研究[M]. 南京:南京师范大学出版社,2004: 3.
- [8] 唐洁. 参与式文化视野下的跨文化传播研究——以国产游戏《原神》为例[J]. 传播与版权, 2023(6): 89-92.
- [9] 韩东屏. “电车难题”怎么解[J]. 道德与文明, 2022(4): 53-62.