

# 从电脑游戏的迷人特点谈体育教学游戏性的构建

邓文才

(徐州建筑职业技术学院 体育部,江苏 徐州 221008)

**摘 要:**电脑游戏虽然是近期出现的新生事物,然而却使许多青少年着迷;体育游戏虽有悠久的历史,可当前部分体育教学内容,由于缺乏游戏性,造成了学生厌学的现象。体育教学改革可借鉴电脑游戏的某些特点,加强体育教学游戏性的构建。

**关 键 词:**电脑游戏; 体育游戏; 教学改革

中图分类号:G807 01 文献标识码:A 文章编号:1006-7116(2004)05-0111-03

## Discussion on the game - featured construction in physical education from the charming features of computer games

DENG Wen-cai

(Department of Physical Education, Xuzhou Construction Profession Technology College, Xuzhou 221008, China)

**Abstract:** Although the computer game is new emerging in recent years, it has made many youngsters hooked on it. On the other hand, although sports games have a long history, many students are tired of learning it because they feel boring. Thus it is important to make use of the computer games' charming features and to reinforce the game - featured construction in physical education.

**Key words:** computer game; sports game; teaching reform

电脑游戏的出现只是近几十年的事,可是由于它具有很强的刺激性、趣味性、新奇性,对青少年具有强大的吸引力,使他们流连忘返。作为体育教育工作者,深知体育的游戏功能,针对电脑游戏的迷人特点进行研究,对其中的有利因素加以合理借鉴,并应用到体育教学中,可以更好地加强体育游戏功能的教育,进一步深化体育教学改革,以增强体育运动的影响力和亲合力。

### 1 电脑游戏的迷人特点

所谓电脑游戏,是借助先进的计算机技术,在电视屏幕上再现动画图像并配以逼真的音响效果,以生动活泼的游戏方式模拟现实世界或幻想世界,展现栩栩如生的童话故事、体育比赛和威武雄壮的战争场景。由于人机对话的功能,游戏者能够亲身参与并充当角色,紧张、激烈、身临其境的感觉令人爱不释手,百玩不厌<sup>[1]</sup>。电脑游戏本质是虚拟现实,其核心在于通过一定的软硬件实现人和电脑程序的互动,在这个虚拟的过程中体会到精神上的快感。其迷人特点主要有以下4个方面。

#### (1)想完成游戏的动力

人人都喜欢去赢得胜利,想完成某个游戏并想看到游戏

最终的结果是一种满足自信心的行为。

#### (2)竞争的动力

竞争是游戏的基石之一,和其它人竞争是一个有力的因素,并且能够保持游戏的活力,一个、两个人或更多玩家能够很好地在互相竞争的游戏中玩相当长的时间。

#### (3)提高操作技巧的动力

游戏中的技巧或控制是非常重要的。运动模拟游戏突出地表现了这一点。这类游戏的主要目的是模拟独特的运动控制。经常重复地玩这类游戏能够不断地提高自己的操作技巧。

#### (4)获得高分的动力

有许多游戏的目的,只是简单地为了赢得一个较高的分数。用一个硬币能通关几次或一条命能冲多少关,积多少分,这已经变成了衡量玩家水平高低的标准。

从技术的角度看,可以把这4个因素归结为3大心理动力:满足好奇心、满足成就感、满足自信心。用马斯洛的需要层次理论来看,即位于“自我实现”(自我实现、丰富经历、发挥自身潜能)和“尊重”(自尊心、超越别人、威信、身份、成就)这2个层次上;网络的出现为游戏加入了更多的人际互动,由此纳入了第3个层次——“团队归属感”(爱、友情、被他人

接受、归属)。

## 2 体育教学游戏性的构建

《辞海》对游戏的解释是：“体育的重要手段之一。文化娱乐的一种。有智力游戏(如下棋、积木、填字)，活动性游戏(如捉迷藏、搬运接力)，竞技性游戏(如足球、乒乓球)。”<sup>[2]</sup>在此概念下界定我们的体育教学，实质上就是体育游戏的教学，只不过较多地限制在竞技性游戏项目中。要想更好地进行这类游戏，非掌握一些基本的技术、技能不可，通过教学活动才能很好地解决这个问题。可是由于在教学过程中，按照教材内容的顺序或者运动训练的模式来设计教学，而没有按照游戏的娱乐程序来设计教学，其后果是使许多学生远离了这项游戏活动。

德国最有名的专业游戏设计家 Wolfgang Kramer<sup>[3]</sup>阐述了评估游戏设计优劣的准则：原创性、新鲜感、惊喜(意料之外)、平等的起步点、获胜机会均等、没有胜算的能否左右其他人获胜的机会、全程参与的机会均等、参与的时间是否过短、参与者的影响力、外观与主题是否吻合、外观与配件的设计是否吸引、规则的设定是否能满足参加者的期望、过程是否紧凑没有冷场、规则和玩法是否容易掌握、复杂程度与参与者的影响力。

比较一下，不难发现设计游戏与设计体育教学活动的共通点，两者都要照顾目标(why?)，并紧扣住学什么(what?)，怎样学(how?)和学习情境(context)几个方面，在过程中贯穿着平等、参与、沟通与合作的价值观，游戏性教学将会是一个较受学生欢迎和较易引起参与学习、提升动机的媒介。基于Kramer设计游戏的评估准则，可以对体育教学的游戏性因素进行相关的建构(见表1)。

表1 Kramer设计游戏的评估准则与体育教学游戏性相关元素的建构比较

Kramer的评估准则	体育教学相关元素的建构
原创性	创意
新鲜感、惊喜(意料之外)	发现、反思、精益求精
平等的起步点 获胜机会均等 全程参与的机会均等	平等、参与、融合
参与的时间是否过短	参与、融合
过程是否紧凑没有冷场	参与
复杂程度和参与者的影响力	互动、选择、有决定权、承担后果
规则和玩法是否容易掌握	真实感
规则的设定是否能满足参加者的期望	学生为本

(1)针对电脑游戏设计重视原创性的特点，加强体育游戏中的创意性设计和组合。

设计新游戏未必次次都有新的成分，但将旧元素作新的组合是创作的基本要求。我们的体育教学内容，在小学、中学和大学可以说基本都出现过，因此更应该注重创意性的设计和组合，设法促进各项目、各技术间的良性循环，避免重复性教学，造成学生的厌学心理。

(2)使学生在新鲜感和惊喜中发现与反思技战术的合理性，养成在练习中的精益求精。

充满惊喜的游戏设计一定要避免重复和不变的玩法。在玩的过程中好的游戏不会令人生厌，透过互动营造变化，令参加者渴望再玩，因为每一次都有新的体验。如篮球教学中的掩护和防掩护配合，通过掩护配合可以突破直接投篮，也可以传球给转身切入篮下的队员；防掩护配合可以通过人盯人中的挤过、穿过和绕过，也可以通过换防来解决，一切的斗智斗勇，皆在其灵活复杂的变化中。只要一招一式地教与学，学生就会在发现中反思，在行动中精益求精，学生的新鲜感也会长久地保持。

(3)保证平等的机会，创造人人参与的局面，在逐渐融合中增强其凝聚力。

电脑游戏的设计力求游戏开始时，每一个人的参与权的机会必须均等，理论上保证每一位参加者都应该有均等的获胜机会，而且机会是一直存在，直到游戏终结。设计要允许尽量多人能全程参与且机会均等，越早有人被挤出局，就会减弱参与者的凝聚力。

创造人人参与与体育活动的局面可以说是我们体育教学所要达到的教育目的和《全民健身计划》的宗旨相一致，竞技性体育运动的魅力就在于其公平竞争性，不过公平竞争条件下分组实力的公平和获胜机会的均等应是我们密切注意的问题，正如你可以要乔丹，我要接连挑选哈利和约翰，美国NBA联赛的选秀机制保证了实力与获胜机会的均等，“风水轮流转”的结果，比赛得分比较接近，是否获胜全在于临场水平的发挥，所以比赛才具有无穷的魅力；中国CBA联赛一段时间内“八一”队一枝独秀，早已能够预料的结果显然缺乏刺激性。所以在体育教学分组比赛中和课外活动能分几个小组的“斗牛”比赛中，注意分组实力的均等与合理搭配，将会使学生在获胜欲望的驱使下，积极地投入到体育活动中去。技能水平相当的聚集在一起进行教学比赛，水平不相上下的能够较起劲来；同样实力强弱相差的队员也可以进行合理的搭配，保证人人参与的机会均等，不会造成强者永远在场上，弱者经常被赶下场的结局。只有强者与弱者的积极融合才能产生凝聚力，才有获胜的可能。如果强者一味埋怨弱者的失误或弱者不满强者的盛气凌人必将会产生分力，失败将难免。

(4)参与时间是否过短，过程是否紧凑没有冷场。

游戏的过程要非常紧凑，越能牵动参加者的情绪，减少冷场便越成功。注意保持参与者的乐趣，等候太长时间会破坏参与者的兴致。我们的体育教学也要求精讲多练，在练习中点拨，在游戏中体验，一味的经常集中起来说教，将会打断学生的兴致，不如教师通过分组练习后的巡回指点来及时发现问题、认识问题和解决问题。

(5)复杂程度与参与者的影响力。

电脑游戏的设计要尽量降低运气的成分，否则参加游戏的人会产生“被玩”的坏感觉。要允许参加者有影响游戏发展的机会和透过各人之间的互动来改变结果。原则上游戏的复杂程度应与参加者能左右游戏发展的程度成正比，一般

来说,最受欢迎的游戏一定要有挑战性。

在体育教学过程中,也一定要注意把握挑战的难度与学生个体自身的技能水平一致性。如果难度远远超出了个体的能力范围,个体就会产生焦虑。而当难度远远低于个体的技能水平时,个体又会产生厌倦。正如“流”理论提出适宜的挑战产生“流”,其中有两个变量:挑战和技能。当挑战淹没技能时(高挑战,低技能),个体担心失败,体验到能力的威胁;当技能淹没挑战时(高技能,低挑战),个体感到厌倦,这时注意分散,产生最小的任务卷入;当挑战和技能相匹配时,个体感到任务既能胜任又不是轻而易举的经过探索而获得成功,使个体体验到自我能力的肯定和自信心的增加<sup>[4]</sup>。分组进行比赛时,也应注意这个问题,这就好比说,芝加哥公牛队要同班队打一场比赛,当班上的同学感到焦虑的时候,公牛队队员则觉得很无聊,在这种情况下,应交换队员,组成一支新的队,以平衡能力同挑战的巨大差异。

(6)规则的设定是否能满足参加者的期望,规则和玩法是否容易掌握。

游戏规则的难度要适中,简单明了的规则容易引领参加者在短时间进入状态。我们的体育教学内容多是竞技性项目,其游戏规则早已确定,我们的体育教师也早已熟悉这些规则,并应用到具体的体育实践中去。可是,这些规则毕竟是国际性竞赛规则,对于普通学生未免要求严格了点。比如,各个学校内部的各个系部之间或系部内各个班级之间的篮球比赛,如果严格按照规则执行,比赛简直无法进行下去,

比赛会经常被哨声所打断,队员不是被判罚下场,就是被规则限制得不敢动。因此,我们必须以学生为本,从学生的实际情况出发,设法创造真实感,适当地简化规则,使之符合学生的特点,能够快乐地玩下去。正如篮球裁判员应该掌握的一条原则一样,“法无定法,不审势宽严皆误”<sup>[5]</sup>。

成功的体育教学,就应该充分利用人的游戏天性,投其所好。由于我们常常把“投其所好”理解为贬义,于是,避得远远的,好像一投其所好就不正经,不是真正的教学。现在,我们必须解放思想,有效利用人的这一天性,来提高我们的教学效果。

#### 参考文献:

- [1] 叶平. 试论电脑游戏及其文化意蕴[EB/OL]. <http://www.ggnet.net/game/know/415115442.htm>, 2003-04-15.
- [2] 编写组. 辞海(缩印本)[M]. 上海:上海辞书出版社, 1979:978-979.
- [3] 陈可儿. 从游戏中学习,在学习中游戏[EB/OL]. <http://www.fed.cuhk.edu.hk/~qsp/writing/small/learning/1005.htm>.
- [4] 郭德俊,田宝,陈艳玲,等. 情绪调节教学模式的理论构建[J]. 北京师范大学学报(社会科学版), 2000, 23(5): 117-119.
- [5] 郭玉佩. 篮球裁判[M]. 北京:人民体育出版社, 1995.

[编辑:周威]