

概论

本能说

“只有当人充分是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，他才完全是人。”

——德国诗人和剧作家席勒

- 剩余能量说
- 剩余能量说是英国哲学家赫伯特·斯宾塞提出的一种游戏理论，他是对席勒的本能说的进一步补充。
- 这种理论认为，“人类在完成了维持和延续生命的主要任务之后，还有剩余的精力存在，这种剩余的精力的发泄，就是游戏。游戏本身并没有功利目的，游戏过程的本身就是游戏的目的”。

- 练习理论
- 德国生物学家谷鲁斯对英国哲学家赫伯特·斯宾塞的剩余能量说和席勒的本能说进行了修正。
- 这种理论认为，游戏不是没有目的的活动，游戏并非与实际生活没有关联。游戏是为了将来面临生活的一种准备活动。例如，小猫抓线团是在练习抓老鼠，小女孩给布娃娃喂饭是在练习当母亲，男孩子玩打仗游戏是在练习战斗。

- 宣泄理论
- 弗洛伊德也曾提出过一种游戏的理论。他认为，是被压抑欲望的一种替代行为。

- 严肃游戏的术语最初出现于1970年美国著名学者Clark C. Abt的《严肃游戏》一书
- 而其兴起则是来自2002年伍德罗威尔逊国际学者中心（Woodrow Wilson International Center for Scholars）在华盛顿发起的“严肃游戏倡议”。

- 2002年，[华盛顿](#)特区伍德罗[威尔逊](#)国际学者中心（Woodrow Wilson International Center for Scholars）发起了“严肃游戏计划”（Serious Games Initiative），目的是鼓励解决政策和管理问题的游戏的设计和开发。

- 严肃游戏在欧美地区得到迅速发展
 - 英国开发商闪电游戏公司（**Blitz Games**）成立了专门的严肃游戏开发部门
 - 美国的**Game2 Train**公司推出系列游戏型学习软件
 - 微软公司和麻省理工学院联合推出了**Games-to-Teach**项目
 - 英国的**Immersive Education**公司联合剑桥大学制作了**RPG**游戏型学习软件**Kar20uche**，” 游戏型学习软件系列。

- 法国推出了游戏型学习软件《凡尔赛：宫廷疑云》和《埃及：法老王之墓》
- 韩国的Kidnkid公司开发了“Bubble Shooter Edu. Pangpang”

- 2003年，国际游戏开发者协会（IGDA）的活动负责人罗卡（Jason Della Rocca）在China Joy大会上进行了名为《“严肃”游戏：游戏对社会经济的潜在影响》的主题发言，他把“严肃游戏”定义为“不以娱乐为主要目的游戏”，并举例了用于训练市长的《模拟城市》、训练董事长的《虚拟领导》、训练员工的《直言者》、训练海军陆战队员的《DOOM》等经典游戏作品。

- 在2004年和2005年“严肃游戏峰会”（Serious Games Summit）上，参与会议的大多数人对严肃游戏的定义是：
 - 1) 远远超越传统游戏市场的互动科技应用，包括人员训练、政策探讨、分析、视觉化、模拟、教育以及健康与医疗；
 - 2) 能够解决其他方面的问题，诸如训练军人适应异国的文化、让人们在工作时发挥团队精神、教导儿童理解科学原理。

国内严肃游戏尚处于起步阶段

- 2009年12月17日，第一届严肃游戏(北京)创新峰会首次在中国提出了“严肃游戏”的概念。
- 针对儿童的“多克多比”和“悟空识字”游戏、K12教育网与北京师范大学等单位专门为小学生开发“K12play快乐教育世界”等严肃游戏也取得了良好的效果。
- 深圳移动利用“第二人生(Second life)”游戏平台开发了中国移动沟通100 虚拟服务厅。

- 2010年12月，在上海市经信委支持下，由10多家从事严肃游戏的企业和机构共同发起了国内第一个专注于严肃游戏发展的产业联盟：上海市严肃游戏产业发展联盟。该联盟力图使上海成为我国严肃游戏产业的集聚地、应用示范中心、技术研发中心和标准制定中心。



什么是严肃游戏

严肃游戏起源

2002年，华盛顿特区伍德罗威尔逊国际学者中心（Woodrow Wilson International Center for Scholars）发起了“严肃游戏计划”（Serious Games Initiative），目的是鼓励解决政策和管理问题的游戏的设计和开发。

2003年，国际游戏开发者协会（IGDA）的活动负责人罗卡（Jason Della Rocca）在China Joy大会上进行了名为《“严肃”游戏：游戏对社会经济的潜在影响》的主题发言，他把“严肃游戏”定义为“不以娱乐为主要目的游戏”，并举了用于训练市长的《模拟城市》、训练董事长的《虚拟领导》、训练员工的《直言者》、训练海军陆战队员的《DOOM》等经典游戏作品。



严肃游戏的定义

严肃游戏诞生于上个世纪八十年代，是指以那些以教授知识技巧、提供专业训练和模拟为主要内容的游戏。



严肃游戏在各领域的应用



军事领域

目前已有多个国家军队开始利用先进技术开发各种模拟真实战斗的训练游戏。玩游戏能够提高士兵应对各种战场情况的能力。 [讨论]



医疗领域

严肃游戏在医疗卫生上的运用目前主要是利用电脑游戏来治疗各种心理障碍。具有虚拟现实的游戏，无疑给这类治疗带来新契机。 [讨论]



教育领域

教育是严肃游戏的一个重要应用领域。电脑专家利用游戏相关技术开发教育软件，让人们在玩游戏的过程中接受教育。 [讨论]



培训领域

三一重工主要利用游戏产品进行模拟驾驶，一方面针对员工进行培训，另一方面可以向合作企业或顾客展示他们的产品。 [讨论]



严肃游戏在中国的发展



中国首次严肃游戏行业盛会在京隆重召开

政府对动漫游戏产业的政策与规定

IBM CityOne

- **玩实景游戏，解现实难题，建智慧城市**
Play Real World Games to Build A Smarter Planet
- 一项研究显示，听一场成功的讲座可以帮助你提高17%的知识学习，而通过玩严肃类游戏(Serious game)可以提高108%!
随着城市人口的不断增加，政府管理人员和企业领导者面临着前所未有的挑战。严肃网游《CityOne》将模拟这些危机，让你体验企业领导者、城市规划人员、政府机构等角色进行工作，完成改造水管理系统或者智能电网系统、减少交通拥堵、实时简化商品供应链、寻找替代能源等等任务。在所有的任务中，您必须确定使用最佳方式来平衡城市的金融、环境和设备利益。您将面临改善城市居民收入和利润目标、提高客户满意度、使用有限的预算进行环境绿化等挑战。
- 在这款在线游戏中，您可以清晰直观地了解如何构建一个智慧的城市，可以学习IBM的各种新技术，包括业务流程管理、云计算、协作技术等，以及技术对城市公共服务、对商业运营所带来的深刻影响，以帮助城市体系更加智能化。
-

北京30所高校10万名大一新生玩 儿游戏学思政

- 北京日报报道 新学年，北京市30所高校将把一种严肃游戏引入思政课，10万名大一新生将通过课上玩游戏，学习包括谈恋爱在内的社交方式。这是记者从昨天举行的“严肃游戏在思政课教育教学中的应用培训交流会”上获悉的。
- 长期以来，部分大学生觉得思想政治教育课程单调，乏味。为此，北京理工大学在市委教育工委的支持下，将大学生熟悉、喜欢的网络引入思政课教学，并请动漫公司专门开发严肃游戏，提高思政教育的效果。
- “我们设计了专门的游戏网页。”在技术人员的指导下，电脑屏幕上出现一个名为“情商加油站”的网页。注册进入后发现，这是一个虚拟的网络社区，其中，设定了包括情人节在内的12个情景和既定任务，教大学生如何进行人际交往。例如“情人节”情境中，将教大学生如何约会、失恋了怎么办等，学生完成游戏任务后，可获得相应建议。

- 据了解，高校对于大学生谈恋爱“不鼓励、不打击”，但学生人生阅历尚浅，在人际交往方面需要正确的引导。
“所谓严肃游戏，是指以提供知识、专业训练和模拟实践为主要内容的视频游戏，可以通过娱乐体验达到教育目的。”北理工马克思主义理论教研部副教授刘新刚说。
- 目前，这套游戏已在北京大学、北理工、中国人民大学等**10**所高校试点，**5500**名学生在课堂上参与测试。玩游戏让大学生觉得思政课变得亲切。学生贺寅竹说：“恋爱失败或多或少是缺乏指导、缺乏经验导致的，这个游戏给我们可行的方法，而不是空洞的说教，很有帮助。”
- 今年秋季开学，这套游戏将推广至**30**所高校的思政课堂。届时，学生们可以从学校获得账号，免费使用。

关于考文垂大学严肃游戏学院：

考文垂大学严肃游戏学院（Serious Games Institute）于2007年9月正式成立。它位于考文垂大学科技园，是开发优秀游戏的国际中心，和以科技创新带动区域发展的示范单位。研究院在高阶应用型学术研究，和在游戏化学习领域拥有顶尖技术的游戏公司之间，建立了紧密的合作关系。

在这个游戏技术、计算机模拟仿真以及数字交互式媒体飞速变化的时代，严肃游戏学院的成立对数字娱乐活动的发展起到了重要的支持作用。游戏涵盖了广泛的应用，从Adobe Flash动画到代码生成的让人身临其境的三维环境，都需要用户通过复杂的交互式数字接口处理大量数据。

在西米德兰（West Midlands），研究院与计算机游戏公司的领头羊建立了战略性的联系，如Blitz Games和Codemasters等游戏厂商已经在全球联合冠名，考文垂大学科技中心的Pixelarning也已经在管理培训严肃游戏开发方面享誉国际。