

中美教育游戏设计的比较研究:文化价值取向的视角

The Comparative Study of Educational Game Design between the US and China: The Perspective of Cultural Values

吴丽杰^{1*}, 顾小清¹, 顾晓莉²

¹ 华东师范大学-教育信息技术学系

² 华东师范大学-课程与教学系

* 459007498@qq.com

【摘要】 当今国际教育、经济、政治领域交流密切,随之已成多元性文化交流密切的格局。落脚到游戏,什么样的教育游戏设计能在这个跨文化时代中立足,更好展现游戏中文化的教育力量?就这一问题,本研究在中美两国之间,以霍夫斯泰德文化价值维度检验文化影响教育游戏的设计机制,对当前中、美两国的教育游戏设计进行比较研究,旨在找出游戏中两国的文化差异体现以期对多元文化中的教育游戏设计革新提供依据。

【关键字】 中美;教育游戏设计;文化价值取向;比较

Abstract: Today, the fields of international education, economic and politics exchanges closely, with the patterns of multiculture exchanges closely. Settled into the game, in the era of cross-culture what kind of educational games design can survive and better show the educational power of games culture? On this issue, this research makes cross-cultural value comparisons between the US and China, utilizes the Hofstede cultural dimension to have an inspection of design mechanisms about cultural impact on educational game. This research adopt a comparative study of currently educational game design between China and the U S, aimed at identifying cultural differences between the games with a view to provide a basis for design innovation for the educational games in cultural diversity.

Keywords: Sino-US, Design of educational game; cultural values, comparison

1. 前言

1.1. 教育游戏现状及存在问题

尚俊杰在论教育游戏面临的三层困难和障碍中提到:“教育与游戏在本质特征上的差异就是它本质的困难和障碍(尚俊杰、庄绍勇和蒋宇,2011)”。新奇的是,从对华东师范大学教育信息技术系中美跨文化交流研究生课程(暨教育游戏的设计与开发中美合作课程)发现,中国的学生普遍较喜爱美国的游戏,认为其更加具有游戏的可玩性,而美国学生也对中国设计者设计的教育游戏乐此不疲。这一现象说明对中美教育游戏中的设计进行比较研究是势不容缓。

1.2. 可能的解决思路

笔者提出比较中美两国文化价值观在教育游戏中是否显示出特性,是否能对多元文化时代中的教育游戏设计革新提供依据。

2. 研究设计

2.1. 研究问题

本研究的主要研究问题可以归纳为:(1)中美两国在现有的教育游戏设计中体现出哪些

文化价值取向差异？（2）从文化差异的视角，探讨中国教育游戏设计如何“破”与“立”？

2.2. 研究方法

本研究采取比较研究方法，意图对两国教育游戏制作者的设计观念进行文化价值取向研究，以期为中国教育游戏设计中的“破”与“立”做出依据。

2.3. 模型简介

采用霍夫斯泰德文化价值理论认为：“人们都带有从早期童年家庭生活中形成的‘思维程序’，并在学校和组织中得到加强，这些思维程序构成了国家文化的组成部分。它们可以很清楚地阐释来自不同国家人们当中支配性的价值观（Hofstede，2001）。”至今，该理论已有六种对人类文化具有六个普遍意义的价值维度（Hofstede，2011）。该理论的研究适用领域非常广泛，除了社会学、心理学、跨文化管理等领域，也已广泛应用在跨文化教育领域（黄河，2014）。在教育游戏设计中的文化价值评价中，笔者欲将霍夫斯泰德每个文化价值维度的部分详细举例描述（Hofstede，2000）映射到游戏设计，笔者设计针对评价教育游戏中的文化价值取向量规，具体信息见表 1。具体评价时按照每个维度下，具体的一个评价指标（如权力距离维度的第一项评价指标）对游戏逐一进行评定，符合第一种情况（如以教为中心的设计）记“1”，符合第二种情况（以学为中心的设计）记“0”，因此每个维度（如权力距离维度）的最高分不高于评价指标的项数，最低分不低于“0”。

表 16 教育游戏中的文化价值维度评价表

文化价值维度	评价指标
权力距离 (大/小)	以教为中心的设计（大）；以学为中心的设计（小）
	目标必须是与基础教育学科相关（大）；目标可与基础教育学科无关，课外的（小）
	玩法是被预知式的（大）；玩法是自主探索式的（小）
	激励奖惩分配是不是合理的绩效制（大）；激励奖惩分配是合理的绩效制（小）
不确定性 规避 (强/弱)	故事线支持“所有遇到问题时的答案”（强）；故事线不支持“遇到问题时的答案”（弱）
	进程中不支持改变角色/路线（强）；进程中支持改变角色/路线（弱）
	清晰的结构：有关卡、难度、梯度（强）；不明显的、混乱的结构：无关卡、难度、梯度（弱）
	设计不能包容玩家各个可能的想法和动作（强）；设计能包容玩家各个可能的想法和动作（弱）
	场景是高压的、令人焦躁的、令人情绪化的、令人敏感的（强）；场景是轻松的、舒适的、自我可控的、较少令人焦躁的（弱）
	令人产生好奇，即认知冲突，概念冲突（强）；不能令人产生好奇，即认知冲突，概念冲突（弱）
	帮助提示较多或界面无帮助提示（强）；帮助提示少或界面有帮助提示（弱）
个人主义 /集体主义	故事线以“我”为出发点（个）；故事线以“我们”为出发点（集）
	游戏精神是体现个体的荣誉（个）；游戏精神是体现集体荣誉（集）
	教学目的是学习如何学（个）；教学目的是学习如何做（集）
	游戏失败使人产生自身中的内疚感（个）；游戏失败使人产生集体中的羞愧感（集）

刚性 气质 /柔 性气 质	奖励是与物质材料有关的（如得到赞美、金币等）（刚）；奖励是与物质材料无关的（如可欣赏一副美图等）（柔）
	有崇拜强者的隐含意义体现（刚）；有同情弱者的隐含意义体现（柔）
	以上帝或神为场景环境（刚）；以人类现实为场景环境（柔）
短期 /长 远导 向	学习内容或技能与之前或当前学习阶段的能力状态有关（短期）；学习内容或技能与未来的学习阶段的能力状态有关（长期）
	个性的稳定性：善和恶总是不变（短期）；个性的不稳定性：善和恶是随环境而定（长期）
	传统惯例或思想是不可动摇的（短期）；传统惯例或思想根据环境而改变，可动摇的（长期）
纵容 与克 制	服务他人他事是重要目标（短期）；节约和坚持是重要目标（长期）
	情节中的大部分角色是感到愉悦的（纵容）；情节中的极少有角色是感到愉悦的（克制）
	言语是令人感到自由的、不拘束的（纵容）；言语是令人感到拘束的、不自由的（克制）
	玩法是休闲式的（纵容）；玩法不是休闲式的（克制）
	故事线大部分有积极的情感体验（纵容）；故事线很少有积极的情感体验（克制）

2.4. 研究样本

本研究挑选安卓软件市场、苹果软件市场中，家长最易下载到的、有代表性的中美教育游戏案例各 20 例。并请两位研究者根据表 1 对其逐一进行打分。

2.5. 数据分析

为了使评分更加有信度，笔者与华东师范大学课程与教学论研究生顾晓莉各自进行一轮打分得到两份评据，并对其进行评价者信度分析，结果良好，每个项目的评价者信度良好（0.7-0.8 范围），进而说明可对评分进行均值分析与方差分析，如图 1，表 2 所示。



图 16 中美在文化价值维度的平均得分

表 17 中美在文化价值维度的方差分析结果

维度	F	Sig
权利距离	7.680	0.09
不确定性规避	6.428	0.15
个人主义	8.426	0.06
刚性气质	10.483	0.03

方差测试结果说明了中国在教育游戏设计中在权力距离此维度表现为较大，并在不确定性规避维度、刚性气质、集体主义维度表现为较强倾向；美国在权力距离此维度表现为较小，

Wu, Y.-T., Chang, M., Li, B., Chan, T.-W., Kong, S. C., Lin, H.-C.-K., Chu, H.-C., Jan, M., Lee, M.-H., Dong, Y., Tse, K. H., Wong, T. L., & Li, P. (Eds.). (2016). *Conference Proceedings of the 20th Global Chinese Conference on Computers in Education 2016*. Hong Kong: The Hong Kong Institute of Education.

在不确定性规避维度表现为有较弱倾向，在个人主义、柔性气质维度表现为较强倾向。

3. 研究结果

在此比较研究中，中国教育游戏在设计中表现出的较高的权利距离、较强的不确定性规避、中国的教育游戏在设计中表现出的较强的集体主义、中国的教育游戏在设计中表现出的较强的刚性气质。

4. 结论

本研究从文化价值取向的视角，发现了跨文化差异会导致教育游戏设计的诸多差异。中国传统文化中重视权力距离、不确定性的规避、集体主义这些要素，面对教育游戏设计的创新和改进，则要考虑跨文化中的“去”与“取”。当然本研究也只是教育文化比较研究中的一个案例，研究样本有限，模型对应不成熟是本研究的不足之处，只初步做到了对多元文化中的教育游戏设计革新提供依据，后续研究应加强模型的适用性等。

参考文献

尚俊杰、庄绍勇和蒋宇(2011)教育游戏面临的三层困难和障碍—再论发展轻游戏的必要性。

电化教育研究，05，65-71。

陈东平(2008)以中国文化为视角的霍夫斯泰德跨文化研究及其评价。《江淮论坛》01，123-127。

黄河(2014)。霍夫斯泰德文化价值维度在中国地域文化中表现度的实证研究。华东师范大学。

Hofstede, G. (2000). *Cultural Communication and Conflict: Readings in Intercultural Relations: The Cultural Relativity of the Quality of Life Concept*, 2nd ed. Boston: Pearson.

Hofstede, G. (2001). *Culture's Consequences: International Differences in Work Related Values*, 2nd ed. Beverly Hill, CA: Sage publications.

Hofstede, G. (2011). Dimensionalizing cultures: The Hofstede model in context. *Online readings in psychology and culture*, 2(1), 8.