

功能游戏在高校宣传中的应用研究与实践

李然, 赵腾

西南交通大学, 成都 611756

摘要: 探讨数字时代下, 高校利用更具数字化特征的功能游戏方式作为对外宣传的可行性与具体方法。结合高校招生宣传现状, 借助实际案例逐步阐述了游戏所具备的教育价值, 并进一步着重分析了功能游戏的特征与发展趋势, 以及如何能够发挥在高校宣传中的优势。为丰富西南交通大学对外宣传内容与形式, 提升学校优质生源竞争力, 学生团队基于SGDA框架, 设计了一款名为《寻找茅以升》的功能游戏。游戏以回忆与纪念茅以升先生为主题, 通过校内探索方式, 巧妙实现了对学校、学科、专业实力与特色的对外宣传。功能游戏在高校招生宣传中属于一种新兴载体, 具有传播效率高、范围广、内容灵活、具备交互性等优势, 配合其他传统招生宣传渠道, 可以为学校带来更好的宣传效果。

关键词: 数字时代; 高校; 宣传; 功能游戏

中图分类号: J524

文献标志码: A

文章编号: 2096-6946(2024)06-0093-10

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2024.06.013

Application Research and Practice of Function Game in University Promotion

LI Ran, ZHAO Teng

Southwest Jiaotong University, Chengdu 611756, China

Abstract: It discusses the feasibility and concrete methods of using function game with more digital characteristics as external publicity in the digital age. Combined with the current situation of college enrollment publicity, the educational value of games is gradually elaborated by means of actual cases, and the characteristics and development trend of function game are further analyzed, as well as the ways to play the advantages in college publicity. In order to enrich the content and form of external publicity of Southwest Jiaotong University and improve the competitiveness of high-quality students, the student team designs a function game named "Looking for MAO Yisheng" based on the SGDA framework. The game is themed around recalling and commemorating Mr. Mao, and cleverly achieves external promotion of the university, disciplines, professional strength, and characteristics through campus exploration. Function game is an emerging carrier in college enrollment publicity. It has the advantages of high transmission efficiency, wide scope, flexible content and interactivity. With other traditional enrollment publicity channels, it could bring better publicity effects to universities.

Key words: digital age; universities; publicity; function game

基金项目: 教育部人文社会科学研究青年基金(19YJC760044); 西南交通大学2024年本科教育教学研究与改革项目(JG2024048); 四川省社会科学重点研究基地现代设计与文化中心(MD24E009); 四川省自然科学基金青年项目(22NSFSC0865); 四川省首批省级新文科研究与改革实践: “新文科+智能”背景下多学科融合交互设计课程体系与教材体系建设实践

收稿日期: 2024-06-12

中国高校间的竞争日益激烈,归根到底是人才资源的争夺。优质生源是评估学科的关键依据,也是各大高校发展赖以生存的重要基础。做好对学校、学科、专业实力与特色的对外宣传,是高校展示自我综合形象的第一步,是让外界认识与知晓的关键手段之一^[1]。因而,如何加强高校对外宣传在生源质量提升中的效应,使其对优质生源吸引产生积极作用与影响,越来越成为各大院校值得关注的一个问题^[2]。

一、国内高校宣传的发展趋势

高校招生宣传是通过各种传播媒介向大众介绍高校,组织、动员考生报考高校的重要形式,也是高校间展开竞争的重要手段^[3]。招生宣传不仅关系到高校的生源质量,还对学科专业实力和特色、以及学校整体形象在人们心中的构建起到至关重要的作用。在新形势下,高校应该深入研究招生宣传工作,形成创新的工作思路和实施办法,才能保证充足的、高质量的生源,从而提高人才培养质量,推动高校全面、协调、可持续发展^[4]。

中国处于信息时代发展阶段,依托大数据、新媒体途径的信息传播方式在不断地丰富与创新,新兴传媒内容和方式尤其受到年青一代群体的欢迎。国内高校在传统招生宣传方式、现场咨询方式之外,也积极采用新媒体的宣传方式,以提升招生宣传的有效性。传统的海报、现场咨询等招生宣传方式,需要消耗大量的人力物力以及资料制作成本,且有较强的地区和时间限制,宣传影响范围较小、传播速度慢。融合新媒体的“互联网+宣传思想”模式^[5],借助微博、微信公众号、抖音等新媒体平台,运用图片、短视频等新形式进行符号表达,使宣传更为丰富灵活,迅捷,普及更广阔、更新高效、交互性强等特点,使其逐渐成为各院校采用的主流宣传途径^[6]。中国科技大学以新媒体、网络视频、即时通讯和问卷系统等信息化平台为依托,充分利用由学生志愿者组成的宣传队伍和大数据分析思想,实施“人群精准、内容精准、过程精准”的研究生招生宣传工作,加快推动研究生招生宣传工作的转型与升级^[7]。2021

年由团中央宣传部、“学习强国”学习平台发起,微信视频号联合制作了《这,就是我的大学!》系列主题探校Vlog计划,中国民航、景德镇陶瓷、北京邮电等高校借此发布和展示了各自“独具特色”的学校学科^[8]。借助“互联网+”大趋势,对研究生招生宣传工作进行转型、重构,成为招生单位提高竞争力的一条创新之路^[9]。尤其在防疫时期,新媒体宣传方式无疑将迎来快速的发展,已成院校非常重要的宣传方式。

二、新时代下的功能游戏应用

(一) 游戏的教育价值

高校应用新媒体形式对外宣传是我国网络社会发展的必然趋势,这一趋势得益于我国多年的数字化建设,特别是以智能手机为代表的网络终端设备普及化,直接、广泛且深刻的影响了几代人的生活方式,为高校新媒体形式宣传培育了所需的技术与群众基础。发挥新媒体优势实现各院校所期望的宣传功效,已成为现阶段需要思考和解决的新的主要问题。

新媒体形式类型多样,其中涉及一类较为特殊、也较有争议的形式,电子游戏(Video Games)。严格意义上,电子游戏并非一种新传媒形式,但随着以数字科技作为核心技术的互联网时代到来,计算机代码打通了包括电子游戏在内的大众传播媒介的技术基底,使不同媒介之间的边界趋于模糊,并逐渐走向融合,进而产生出一种全新的融合性的媒介生态^[10]。至此,电子游戏逐渐开始具备并承载起了一种数字时代下特有的新式大众媒体角色。即是说,电子游戏也可以是一种用于宣传的新媒体形式,运用在高校招生宣传上也具有了一定的可行性。

然而,电子游戏毕竟是一种常见的娱乐手段,是依托各类电子设备平台运行的交互游戏^[11]。将其作为高校对外的一种宣传形式,还会面对技术以外的社会认知问题。我国社会主流意识一般认为电子游戏会对儿童、青少年甚至成人在学习、工作、健康及性格等方面有负面影响^[12-14]。近来也有研究提出适当、适当的电子



图1 虚拟仿真课程采用了类似游戏的呈现与操作方式

游戏玩耍,对认知功能^[15]、幸福感调节^[16]等方面起到积极作用。如图1所示,国家在线课程《地铁车内空间布局及配色设计虚拟仿真实验》,凭借类似游戏的呈现与操作方式,塑造了地铁列车内部场景,并基于实时交互性特征,教授相关设计知识点。

可见,游戏作为一种新媒体形式,其实际作用与价值是由设计目的与具体实现所决定的,充分借助并发挥游戏交互性强、开放性大、虚拟事实的优势特征^[17],生动、全面地展示院校招生以及办学历史、办学成绩和校园生活等方面的信息,同样是可行的,成为院校今后的一种重要的宣传方式,会是必然的趋势。

(二) 功能游戏的概念及其应用

功能游戏(Function Game),也称为严肃游戏(Serious Game),1970年由Clark首次在《Serious Game》中提出^[18],并定义为“用场景模拟化与游戏结合的方式提升教学效果”,强调了游戏在学习知识中的作用,不以娱乐、享受或乐趣为首要目的。国内吕秋燕等^[19]则将其定义为“借助游戏形式实现知识获取或者技能提升的新型教育方式”。《游戏学》从狭义和广义两个维度定义了功能游戏,狭义上是指以解决现实社会问题与行业问题为主要目的,将数字游戏的元素、设计、技术和架构创新应用于医疗、教育、军事、企业培训、社会管理等垂直领域的游戏;广义上泛指被跨界应用到现实场景并能实现一定社会功能的数字游戏^[20]。根据定义,前文提到的游戏与课程,都属于功能游戏的范畴。但本质上,功能游戏与一般游戏不同,它不以盈利为初衷,其设计者是各领域专家,他们在专业制作方的帮助下,运用游戏这一特殊形式,解决特定人群的需求^[21](见图2)。因此,功能游戏能够凭借游戏在场景模拟与还原,强互动性、提升用户使用兴趣等方面的优势,用于学习知识、激发创意、拓展教学、模拟管理、训练技能、调整行为、养成良好品质,可以发挥其正向的社会价值^[22]。

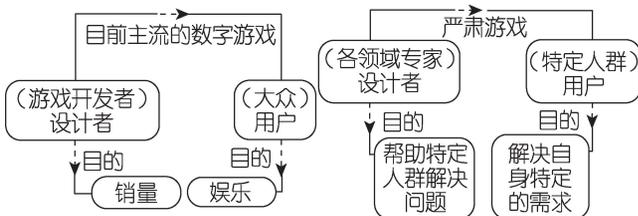


图2 普通游戏与功能游戏

功能游戏能够满足受众的多维需求^[23],实现对医疗康复,或教育、人文、军事等方面的实际问题解决。《中国功能游戏人才报告》明确指出,社会对于功能游

戏产品的需求逐步提升,全球功能游戏市场前景巨大,2023年有望达到91.7亿美元,包括国内以腾讯、网易为代表的游戏企业也逐渐开始大规模布局功能游戏。德国手游《海上英雄探险记》是一款具有诊断与治疗效用的功能游戏(图6所示),游戏基于阿尔茨海默病早期迹象显现为空间定位不佳的原理,通过收集游玩者游玩过程中空间导航相关的数据,实现对他们病症的提早筛查与诊断,从而对后期治疗产生积极干预^[24]。2012年,游戏《SPARX》被设计用于教导患有抑郁症的年轻人如何管理和克服他们的情绪^[25]。2017年,游戏《EndeavorRx》(又名AKL-T01)被定义为一种数字疗法,成为美国食品药品监督管理局批准的首款电子游戏类处方药,用以辅助治疗8~12岁儿童注意力缺陷多动障碍(ADHD)^[26]。

国内,多家企业也在积极开发其他领域的功能游戏,推出《榫卯》《折扇》等(见图3)以介绍中国传统文化、工艺为主题的科普游戏,游戏真正做到了寓教于乐,寓学于趣,使人们在快乐的游戏便能了解和学习到平时接触不到的中华优秀传统文化。此类游戏的出现,大大简化和摆脱了实体器具与技术要求的制约,更易于推广和学习,相较于传统教学方式也能够取得非常不错的效果。

(三) 功能游戏在高校宣传中的优势

大量实例证明,功能游戏已作为数字时代下的一种新兴产品与发展趋势,在各领域中都有很大的发展空间。目前,我国高校招生宣传已不限于政策解读、志愿填报、信息查询等传统服务,还增加了办学特色、校园文化,以及专业培养方案、毕业去向等能够突出自身特色的内容,这就更要有新的形式来满足高校的招生宣传需求,功能游戏就是一种不错的选择。设计并推出一款用于高校宣传,且便于人们获取的电子功能游戏,可以丰富和补充现有的宣传渠道,高校与择校学生双方都会由此获益。虽然功能游戏旨在提供体验性和学习性,但如何在保持游戏趣味性的同时有效地传递教育内容仍然是一个挑战^[27]。目前,功能游戏在我国的推广与发展,尚有游戏设计感弱、内容单一、缺乏游戏性等方面的不足,限制了其在教育领域的应用效果。因此,功能游戏开发需要完善的知识体系和创新方法,才能确保游戏既能提供有趣的体验,达到预期的教育目的^[28]。

而当功能游戏在我国能够为高校宣传为所用,并逐步发展成熟,就会展现出以下几点优势。首先,游戏



图3 《榫卯》与《折扇》是两款反映我国传统技艺的功能游戏

为青少年所喜欢和接受,将咨询信息融合到电子游戏中,并以生动有趣,且具时代感的内容形式呈现,则更易于他们主动、积极了解该院校、专业的情况,帮助选择适合自己的院校专业;其次,相比传统宣传视频、画报、文档等形式,游戏有自由度高、交互性强的优势,让参与者从被动的信息接受变为了主动的参与者,允许观阅者在游戏中自行探索,激励他们去获取更多的信息;最后,游戏令传统、单向、直白的信息读取模式转变为可操作、可交互、生动有趣的游戏探索模式,并通过增强情境,融入图片、音乐、剧情等手段,带给观阅者独特、难忘、或身临其境的体验感。此外,依托国内的互联网发展与智能手机普及,只需通过手机、平板等设备,绝大部分普通群众就能够接触到电子游戏形式的高校招生宣传,使其传播具备了更广、更快、更便捷的优势。

面向高校宣传的功能游戏,设计者是校方及学校专家。学校及宣传部门要发挥好功能游戏在高校宣传中的以上优势,达成学校对外宣传的目的与意义。在游戏目的、内容、形式等方面,要高度结合高校自身情况,始终围绕高校宣传目的,对校方对外宣传需求,功能游戏技术优势,做好充足且细致的研究和思考。设计之初,就要明确学校预期的宣传目的,依据目的选取适合的游戏类型、体量和风格,并对技术实现等指标做出评估。结合院校定位与特点,并以用户为中心,确定宣传内容的主次轻重,构建整体框架,拟定基本元素与

功能。具体到细节,需设定游戏故事脚本并确定交互形式、人物场景、关卡任务等事项。其他方面,如工期、发布渠道与后期维护等也需计入系统考虑中。简言之,一款好的高校宣传功能游戏应当目的明确,风格独特,内容丰富且有趣,在实现学校、专业等主要信息宣传的同时也能带给游玩者非常好的体验与记忆点。

三、实践案例——西南交通大学宣传游功能游戏设计

(一) 学校对外宣传现状

西南交通大学创建于1896年,是中国第一所工程高等学府,中国土木工程、交通工程、矿冶工程高等教育的发祥地,培养和造就了茅以升、竺可桢等行业的栋梁英才。学校在轨道交通领域具有绝对优势,在高铁、地铁等相关方面取得了世界瞩目的成就。

西南交通大学现有的传播途径,主要采用分发招生纸质&电子资料、线上&现场宣讲与咨询,以及视频宣传,形式上还是采用较为常规的宣传方式。此外,本硕录取通知书设计(见图4)简洁、规整,彰显了工科院校理性、严谨、务实的特色,相比其他院校通知书(见图5),缺乏设计感与记忆点。总之,学校对外宣传内容与形式偏向传统与常态化,在生源竞争激烈、信息传播形式多元化的数字信息时代,目前学校的宣传效应是较为有限的,使之在业内颇受认可但破圈程度却一直较低。



图4 西南交通大学录取书



图5 各院校的录取通知书

在此情况下,学校设计学院学生自发组织宣传设计团队,试图设计并推出一款可用于宣传学校的电子功能游戏。借助功能游戏,引导和激励人们去了解学校的文化,更加深入地了解学校的历史、理念和精神。这不仅可以提升学校的品牌价值和社会知名度,还能在人们心中埋下对西南交通大学的种子,从而为高校招生宣传带来积极效应。

(二) 学校宣传功能游戏设计

Mitgutsch 与 Alvarado 针对功能游戏,提出了 SGDA 框架,该框架由目的、内容、叙事、机制、美学和框架 6 个元素构成^[29]。6 个元素相互作用,共同定义了功能游戏的全貌和魅力,有助于评估和设计游戏,使其更好地实现其严肃目的。因 SGDA 框架全面合理,得到了广泛认可及应用^[30]。学生设计团队依照框架,对该宣传功能游戏各设计元素进行了明确表述,如表 1 所示。

目的,指游戏设计的预期效果和目标。该游戏作为一款功能游戏,娱乐性不是首要目的,而是借助游戏形式,用场景模拟化与游戏结合的方式实现学校对外宣传的功能。同时,功能游戏的目的又具体分为设计者与用户两端的目:学校作为设计端,其目的是主动吸引和帮助外界人士,以更直观、形象地形式了解、认识学校,从而提升学校在普通群众中的认知度;游戏操

表 1 游戏的 SGDA 框架

元素	内容	游戏
目的	指游戏设计的预期效果和目标	预期效果:用户通过游戏,可以在轻松愉快中充分接触和了解到校园风景,学校历史及其交通轨道领域的优势特色等 目标:学校端目的,实现对学校的展示和宣传,提升学校在普通群众中的认知度;用户端目的,在轻松愉快的游戏中接触和认识学校
内容	游戏的主题、事实信息、数据和教育资料等方面的产物	主题:校园主题 信息知识:包括学校园区规划与景色,学校基本信息、历史、名人、学科优势、教学特色等
叙事	游戏的故事情节,可以包括角色、背景故事、事件和情节发展	游戏角色:本科一年级新生 背景故事:从入学到毕业的四年 故事情节:一条主线任务与多条支线任务并存。主线任务为在校园内寻找茅以升先生的“宝贵遗产” 情节发展:通过在校园中进行游览和探索,收集茅以升先生留下的“宝贵遗产”,实现与茅以升先生跨越时空对话的最终任务
机制	游戏玩法的基本操作和规则,如玩家如何与游戏互动以及游戏如何给予反馈	基本操作模式:角色扮演(RPG) 具体操作:可在校园中自由探索、与 NPC 交谈、寻找任务和探索线索、获得“宝贵遗产”,完成任务 基本规则:人物接近触发点,点击后获得相应信息或触发事件。 反馈形式:通过文字框,以文字形式显示
美学	游戏的视觉艺术、声音和整体风格等感官体验部分	视觉风格:主要采用像素风格,部分用会改用手绘、照片等其他形式 声音/生效设计:设置轻音乐背景 整体体验:可爱、有趣,能够为中小学及家长接受和喜欢
框架	游戏的主题风格、目标受众与游戏素养	主题风格:探索类休闲小游戏 目标受众:中小学学生、家长和了解学校的普通群众。在数字时代下,他们能够接受并操作简单游戏 游戏素养:游戏素养应当匹配目标受众,提供适合他们的游戏体验,保证他们游玩的动力与参与度,以及较低的游戏入门门槛

作者作为用户端,目的是通过游戏,可以在轻松愉快中充分接触到学校,了解和认识校园风光,学校历史及其交通轨道领域的优势特色。当游戏目的确定后,设计团队围绕目的逐步考虑内容、叙事、机制等元素的设计。

内容,游戏的主题、事实信息、数据和教育资料等方面的产物。游戏内容包括对学校历史与学科优势宣传,校园风光、软硬件设施以及部分专业作品的展示。为展示校园风光,设计团队参考学校真实场景,在游戏中构建了机车博物馆、八教美术馆、水上图书馆等几处校内具有特色的地标建筑,如图6所示。其中,学校机车博物园,是我国首个高校机车博物园,内设先贤塑像群、校史图书馆,还珍藏着具有中国机车铁路发展史价值的四座列车头,是学校文化宣传的重要一站。此外,游戏还包含有杰出校友、教师与重要事件等。这些丰富的内容被设计并放置在游戏中,等待操作者前来探索。

叙事,指游戏的故事情节,可以包括角色、背景故事、事件和情节发展。功能游戏可以通过多样化的游戏任务设计、非线性叙事以及激励机制,使内容与游戏活动有机结合,从而提高教育游戏的质量和学习效率^[31]。为吸引更多普通群众的关注,游戏叙事层面既要突出学校历史底蕴与优势特色,还要避免单调、枯燥的说教式陈述,运用适当增添有趣、应景的、甚至是令人好奇的设计元素。因此,设计团队设计将真实存在的历史人物或事件与虚构故事相融合的叙事,营造出亦真亦

幻的奇妙感受。这一叙事手法常见于文学艺术创作,如电影《阿甘正传》、电视剧《人间正道是沧桑》。因此,游戏设计设定了事实与虚构两面:客观事实一面,对学校杰出人物,我国著名土木工程学家、桥梁专家茅以升先生的回忆与纪念;虚构有趣的一面,选取并融入学校中流传的民间传说。将事实与虚构两部分融合,作适当修改与再创作,拟定了一个本科新生从入学到毕业的四年,以他第一人称视角感受西南交大的百年历史、校园文化和校园风景,提前对学校产生亲切感熟悉感,并在游戏中通过搜寻校内线索,实现与茅以升先生跨越时空对话的最终任务。

基于叙事需要,游戏取名为《寻找茅以升》,故事情节以找寻茅以升先生留下的“宝贵遗产”为主线,且同时设置了多条支线任务,如图7所示。游戏团队在保证主线任务完成的前提下,也增添可探索、预期外的内容,例如到美术馆看毕业设计展,去食堂品尝美食,参加学校足球比赛等,以加强游戏的体验性与有趣程度。

机制,游戏玩法的基本操作和规则,如玩家如何与游戏互动以及游戏如何给予反馈。设计团队在综合考虑宣传目的、技术开发以及其他条件后,选择了RPG游戏类型(角色扮演游戏 Role-playing game)。首先,基于RPG游戏类型的游玩方式,操作简单,且可以让操作者自己自由探索、完成任务,形成流畅的叙事化表达,在游玩过程中实现展示学校的目的;其次,RPG游



图6 真实场景与游戏实际画面

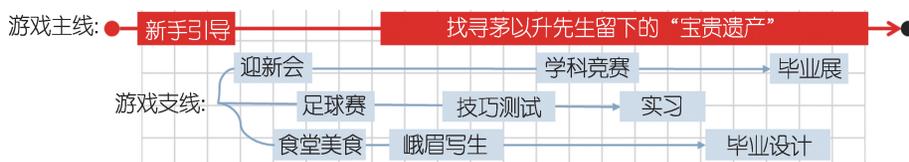


图7 游戏主线与支线任务

戏有较为容易的开发工具,日本 Enterbrain 公司出品的《RPG MAKER》(见图 8a)系统成熟,且开发模式直观、友善,易于上手,还有众多第三方提供极为丰富的素材(见图 8b),特别适合非游戏专业,无编程基础的人员使用。

基于 RPG 游戏类型特点,游戏允许创作者在校园中自由走动,游览与探索校园,与 NPC(non-player character,非玩家角色)聊天交谈,寻找任务和探索线索,最终获得“宝贵遗产”。具体操作上,操作者要想获得相应信息或触发事件,需将游戏角色接近触发点,点击以“询问”或“探索”,如图 9 所示,当游戏角色点击博物馆内的事迹墙,游戏界面则会弹出茅以升、竺可桢、黄万里等杰出校友的图片与文字信息,而控制游戏角色走至咖啡店内车模模型前点击,则会显示学校曾经主持或参与设计的列车模型图片。

为起到推动、引导任务进行的功能,另一方面也丰富了游戏内容、增添游玩趣味,游戏添置有多处 NPC,操作者通过可与他们的交谈,可获取各类信息或领取任务。并且,为加强操作者对游戏内容的印象度与记忆点,NPC 的设定与设计均高度融合了校园实际情况,如图 10 所示,游戏中最重要的 NPC 设计为一只黑天鹅,它的原型是学校 2016 年“120 周年”校庆,华为校友捐助的 4 只黑天鹅,取名“犀犀”。犀犀不仅在全校师生中有很高人气,且非常适合作为游戏中角色,它会在游戏中会全程陪伴操作者,负责为操作者答疑和任务介绍,让游戏更加有趣味性。

美学,游戏的视觉艺术、声音和整体风格等感官体验部分。相较于大型严肃游戏,微信小游戏等轻量化、日常化的功能游戏,因其便捷性和易接触性,在教育领域展现出强大的体验性、文化性与社会性价值^[27]。对

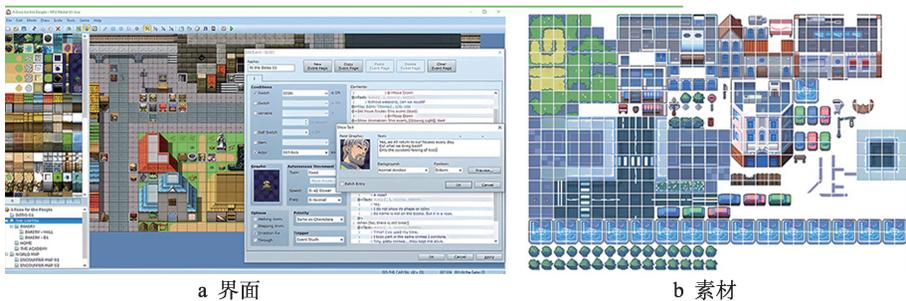


图 8 《RPG MAKER》



图 9 机车博物馆游戏场景



图 10 具有学校校园特色的 NPC 设计

应以中小学学生、家长,以及普通群众为主体的目标受众,游戏团队选择了易识别、易读取,简单直观、没有歧义、内容浅显,也符合时代审美取向与需求,简洁、概括、直观、视觉冲击力强,具有大众性与趣味性特点的像素化风格^[32]。像素化风格不但受现代青少年欢迎,也能够为其他群体接受,且相对易制作、易表现。除像素图案外,部分特别情况也会加入绘图、照片等其他呈现形式。

如图11所示,八号教学楼是学校建筑与设计艺术两个学院所在地,楼内美术馆既用于承办各类艺术展览,也用于陈列两个学院的优秀学生作品。设计团队以像素化风格还原了美术馆场景,既真实交待了美术馆真实摆设情况,又保证游戏画面简洁干净。由于该美术馆还起到了云端展览室的作用,操作者通过点击美术馆墙上陈列的画框,就会弹出学生当年毕业设计

品,直接采用展板原图。而图中,茅以升先生的展示是照片,图中的长江大桥使用的绘图。

框架,包括游戏的主题风格、目标受众及其游戏素养。框架部分是整合各元素,使游戏具有协调且互相支持的体验感,主题风格、目标受众、游戏素养都是需要在这部分进行确认的具体工作,关注用户的认知习惯,使之符合他们的认知特性,是设计的重要依据^[33]。根据整体设定,游戏主题风格定义为探索类休闲益智小游戏,即操作者通过“探索&解谜”模式推进游戏,同时,游戏的推进是放松而流畅的,不会受到过多压力与挑战的限制,且游戏进程不长,主要强调探索乐趣、自由度和舒适感;目标受众为青少年、学生家长,以及不了解学校的普通群众。受众虽然人数众多、范围广,但在数字时代下的他们,平时均会借手机、平板等电子移动设备,用微博、朋友圈、短视频等方式接触和接受到

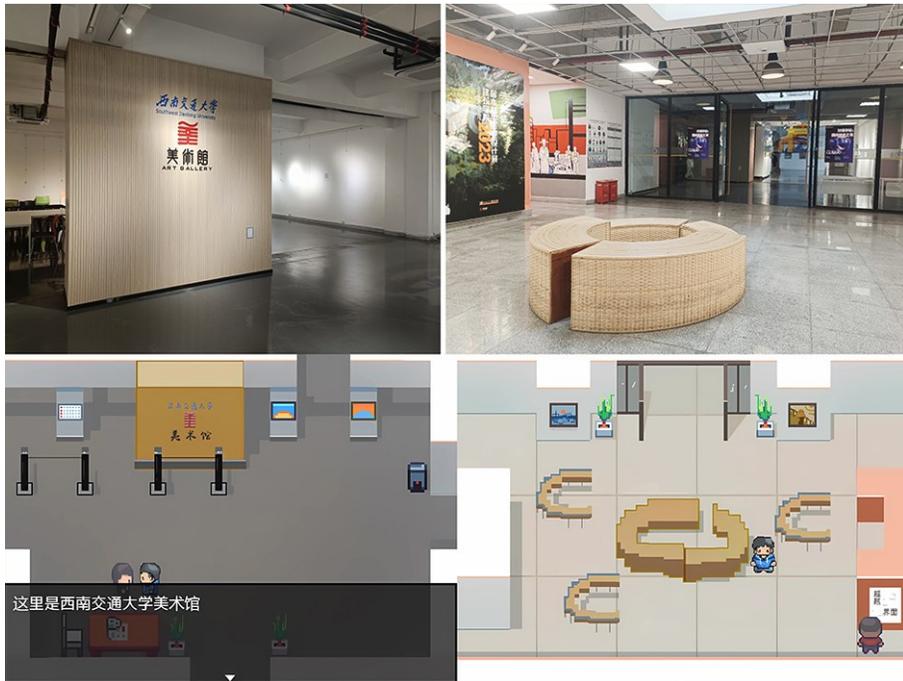


图11 游戏还原了美术馆的真实场景



图12 游戏云展览的毕业设计作品

外界信息。同时,他们也能够接受,并操作简单游戏。当目标受众定位这一群体后,要考虑保持与游戏目的等其他元素设定是一致的;游戏素养是指操作者在游戏中所具备的认知与操作能力,以及对规则的理解和适应能力。游戏素养应当匹配目标受众,尽可能操作简单、难度低、内容接地气、提供适合他们的游戏体验;做好游戏在教育性与娱乐性两个部分的平衡,保证游玩的动力与参与度;使用手机或PAD就可以进行游玩,且15 min即可完成主线任务的内容体量,以降低游戏入手门槛。

综上所述,目标明确的设计理念、丰富多样的内容设置、生动有趣的叙事手法、易于上手的游戏机制、以及符合大众审美的视觉美学,共同定义了游戏,并使其易于访问且适合目标受众。借助SGDA框架,设计团队创造出一款简单有趣且富有意义的功能游戏,将学校的历史、文化和特色以可交互的体验方式对外呈现,有效地展示了功能游戏在宣传和教育中的巨大潜力与价值。

四、结语

作为数字时代一种典型信息传递方式,功能游戏正受到越来越广泛的赞誉和欢迎。研究表明,功能游戏是一种有效、实用和卓有成效的教育和宣传工具。以游戏为信息内容载体,从受众群体及其特点出发,功能游戏是高校宣传的一种良好可行之策。在新时期学生招生宣传中,功能游戏可以成为提高实效性的一种探索。进一步来看,学校宣传内容不应局限于招生的政策、计划和专业前景等方面,还可以用于宣传学校的大学文化和大学精神,以激励、塑造和吸引学生,借此唤起学生的学习兴趣和社会责任感。除了宣传领域,功能游戏还可应用于专业教学、科研实践等领域,最大限度地发挥它在交互体验方面的优势作用。因此,功能游戏的开发和应用具有重要的现实意义和未来发展前景。

最后,关于功能游戏与高校宣传的结合,还有很多值得深入挖掘和探讨的方面。随着互联网和数字技术的不断发展,功能游戏在未来将具有更广泛的应用和社会价值。但要如何做、如何做好,仍然需要各高校各专家给予关注、研究与引导,才能保障和支持功能游戏在我国教育发展中持续、高效的发挥积极意义。

参考文献

[1] 侯月娟. 高校形象传播:问题与出路——基于新媒体环

- 境的研究视角[J]. 全球教育展望, 2016, 45(3): 109-119.
- [2] 叶晓莉. 新媒体时代下的高校招生宣传策略研究[J]. 新闻战线, 2015(14): 115-116.
- [3] 陈晓云, 陈文平. 注重“四性”精心谋划高校招生宣传[J]. 中国高等教育, 2003(1): 44-45.
- [4] 周辉, 权良媛. 高校招生宣传工作机制及其创新[J]. 江苏高教, 2013(1): 92-93.
- [5] 张健. 扎实做好新时代高校宣传思想工作[EB/OL]. (2020-12-31)[2024-05-11]. http://marx.cssn.cn/mkszy/sxzzyj/202012/t20201231_5240970.shtml.
- [6] 陈小娟, 张琳. 新媒体时代地方高校研究生招生宣传策略探析[J]. 教育现代化, 2016, 3(22): 83-85.
- [7] 倪瑞, 杜进, 李文婷. 信息化时代研究生招生精准宣传工作的探索——以中国科学技术大学为例[J]. 学位与研究生教育, 2020(6): 44-48.
- [8] 舒少环. 为了抢生源, 各大高校都去短视频“内卷”了[EB/OL]. (2021-07-08)[2024-06-11]. https://mp.weixin.qq.com/s/QJ4ulw_yIfMABlJ-3ed2ew?
- [9] 林莉萍, 徐国强. 利用新媒体实现研究生招生宣传工作转型[J]. 中国高等教育, 2018(11): 60-61.
- [10] 付亚康. 数字媒介视野下影视与电子游戏的交互影响[J]. 今传媒, 2020, 28(1): 99-101.
- [11] 吕树庭. 关于电子游戏·电子竞技·现代体育的断想[J]. 广州体育学院学报, 2020, 40(1): 9-12.
- [12] 曹中平, 蒋欢. 游戏功能的再认识——来自脑科学研究的启示[J]. 学前教育研究, 2005(S1): 33-36.
- [13] 张业安, 商晨迪, 陈炳序, 等. 电竞与电子游戏行为影响儿童青少年视力健康的国内外研究综述[J]. 中国体育科技, 2022, 58(6): 10-16.
- [14] 张静, 张坤. 城市青少年接触电子游戏的现状与特点[J]. 山东师范大学学报(人文社会科学版), 2004, 49(3): 36-39.
- [15] 雷扬. 简述动作电子游戏对大学生认知功能的促进效果[J]. 科学与信息化, 2021(22): 196-198.
- [16] HARTANTO A, LUA V Y Q, QUEK F Y X, et al. A Critical Review on the Moderating Role of Contextual Factors in the Associations Between Video Gaming and Well-Being[J]. Computers in Human Behavior Reports, 2021, 4: 100135.
- [17] 汪代明. 论电子游戏艺术的定义[J]. 西南民族大学学报(人文社会科学版), 2005, 26(12): 356-359.
- [18] ABT C C. Serious Games[M]. New York: Viking Press, 1970: 176.
- [19] 吕秋燕, 王晶莹. 国际严肃游戏的研究图景: 历程回顾与范畴聚焦[J]. 开放教育研究, 2021, 27(3): 104-111.
- [20] 北京大学互联网发展研究中心. 游戏学[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2019. Internet
- [21] 肖宁. 向传统借鉴——浅析严肃游戏发展中面临的困难与障碍[J]. 南京艺术学院学报(美术与设计), 2015

- (1):208-211.
- [22] 喻国明,林焕新,钱绯璠,等.从网络游戏到功能游戏:正向社会价值的开启[J].青年记者,2018(15):25-27.
- [23] 李方丽,孙晔.功能游戏:定义、价值探索和发展建议[J].教育传媒研究,2019(1):65-68.
- [24] COUGHLAN G, COUTROT A, KHONDOKER M, et al. Toward Personalized Cognitive Diagnostics of At-Genetic-Risk Alzheimer's Disease[J]. Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America, 2019, 116(19):9285-9292.
- [25] CHEEK C, BRIDGMAN H, FLEMING T, et al. Views of Young People in Rural Australia on Sparx, A Fantasy World Developed for New Zealand Youth with Depression [J]. JMIR Serious Games, 2014, 2(1): e3.
- [26] KOLLINS S H, DELOSS D J, CAADAS E, et al. A Novel Digital Intervention for Actively Reducing Severity of Paediatric Adhd (Stars-Adhd): A Randomised Controlled Trial[J]. The Lancet Digital Health, 2020, 2(4): e168-e178.
- [27] 喻国明,刘彧晗.功能游戏:基于场景的社会嵌入与认知互动——试析功能游戏媒介的轻量化、日常化与生活化[J].青年记者,2023(15):76-77.
- [28] BARBOSA A F S, PEREIRA P N M, DIAS J A F F, et al. A New Methodology of Design and Development of Serious Games[J]. International Journal of Computer Games Technology, 2014, 2014:817167.
- [29] MITGUTSCH K, ALVARADO N. Purposeful by Design?: A Serious Game Design Assessment Framework[C]// Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games. Raleigh: ACM, 2012: 121-128.
- [30] FERNÁNDEZ- VARA C. Introduction to Game Analysis [M]. Second edition. | New York, NY: Routledge, 2019. Routledge, 2019
- [31] 杨丽,姚晓兰.教育游戏中“教游相融”的设计策略研究[J].中国电化教育,2011(6):81-84.
- [32] 石琳,孙莹莹.像素化风格理念与在视觉传达设计中的应用[J].美术大观,2019(6):112-113.
- [33] 杨明朗,郭峰,刘贺.儿童学习型游戏人机交互界面的设计研究[J].包装工程,2012,33(22):45-48.

(上接第61页)

- [3] 肖永亮.数字媒体本体之再设计[J].工业工程设计,2020,2(6):57-66.
- [4] 向勇,白晓晴.全程创意生产观下文创产品的设计策略研究[J].工业工程设计,2021,3(4):5-11.
- [5] 尹宏,王苹.创意设计促进文化产业与实体经济融合[J].西南民族大学学报(人文社科版),2016,37(6):159-163.
- [6] 管宁.创意设计:引领经济发展转型升级——集成创新时代的产业深度融合[J].艺术百家,2015,31(3):70-75.
- [7] 习近平.高举中国特色社会主义伟大旗帜 为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗:在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告(2022年10月16日)[M].北京:人民出版社,2022:44.
- [8] 郭继朋.数字媒体语境下传统文化的叙事性创意设计研究[J].包装工程,2024,45(14):345-351.
- [9] 张健,王雨心,袁哲.AIGC赋能传统文化传承设计方法与实践——以山西省永乐宫数字化展示中心方案设计为例[J].设计,2023,36(17):30-33.
- [10] 陈墨,余隋怀,王伟伟,等.文化创意产品的设计方法与路径[J].包装工程,2019,40(24):1-10.
- [11] 王亦敏,姜虹伶.文化创意产业视角下的传统手工艺设计研究[J].包装工程,2017,38(18):11-14.
- [12] 文卫民,文问,张玉山.文化创意设计介入乡村振兴的六维模式探讨[J].家具与室内装饰,2021,28(10):26-29.
- [13] 习近平.在全国民族团结进步表彰大会上的讲话[M].北京:人民出版社,2019:9.
- [14] 刘吉昌,金炳镐.构筑各民族共有精神家园 培养中华民族共同体意识[J].西南民族大学学报(人文社科版),2017,38(11):28-33.
- [15] 程雪松.人类命运共同体视域下的中国形象建构与创意设计研究——以世博会中国馆为例[J].民族艺术研究,2024,37(3):112-123.
- [16] 罗仕鉴,董焯楠.面向创意设计的器物知识分类研究[J].浙江大学学报(工学版),2017,51(1):113-123.
- [17] 路甬祥.设计的进化与面向未来的中国创新设计[J].全球化,2014(6):5-13.
- [18] 于丽娜,钟蕾.IP时代下的文创旅游产品设计研究[J].包装工程,2020,41(18):306-312.
- [19] 陈传志,米高峰.守正创新:非物质文化遗产活化视域下少数民族民间文学的动漫化路径探究[J].民族学论丛,2024,34(1):110-117.
- [20] 米高峰,陈传志.国产少数民族动画中的生态意识与审美意蕴探析[J].原生态民族文化学刊,2023,15(3):140-152.