大學開始探討電動遊戲是否有助學習

駐舊金山文化組提供

09/10/2003

在電動遊戲的道德爭論仍然不可能有定論之時，美國大學校院開始探討電動遊戲是否真的可以幫助學生學習的議題。威斯康辛大學資深教育學者 James Gee 最近出版一本他研究多年有關如何從電動遊戲中學習的書，G 教授持支持觀點指出，當人們快樂地學習時，學習效果最好，倘若把教學融入在電動遊戲中，一定可以激發學生的學習興趣，他舉八歲兒子為例，當他玩一個叫神話時代的電動遊戲時，他會主動到圖書館找神話方面的書、與朋友通信討論遊戲中的神話人物、及閱讀電動遊戲雜誌中的相關文章。此外，在南美以美大學、羅徹斯特理工學院及卡內基美隆大學等校，也開始教授電動遊戲批評、設計及如何與教學結合的課程；網路上，出現有關電動遊戲的學術期刊的網址<http://gamestudies.org>；今年 9 月，微軟出資贊助，將舉辦有關電動遊戲科技如何運用以提高學習的學術論壇；11 月，紐約法學院及耶魯法學院將合辦關於電動遊戲所引起的社會、心理及法律新問題的會議。電動遊戲的研究方興未艾，但是廠商如何設計電動遊戲使具有教育功能呢？G 教授建議，廠商應該開始思考結合課程內容於電動遊戲中，另外也可以由教師來設計電動遊戲，或者教師可以運用現有的電動遊戲來輔助教學。

Scott Carlson, 高等教育紀事報, 08/15/2003