

最近一段时间,风靡国内的手游《王者荣耀》成为众矢之的,该游戏的运营商腾讯连续推出多项限时措施,防范未成年人过度沉迷其中。

孩子沉迷电子游戏,多年来都是中国父母心中的一大梦魇。然而,你是否想象过这样一种景象:在未来,人们的工作、学习都将被变为一个游戏,“沉迷游戏”非但不再是一种需要治疗、甚至“电击”的心理疾病。别以为这是异想天开,这正是不少欧美尖端学者为我们描绘的未来。

未来,一切可能皆是游戏

本报记者 王昱

沉迷游戏并非因为它好玩

“这玩意儿有啥好玩的?”如果你儿时也曾沉迷电子游戏,不知是否曾听过父母如此的问责。

这句父母出于愤怒的无心之语,其实点出了一个多数人未曾注意、实则很深刻的问题——人们为何会喜欢游戏,这种并不给他们任何实际回报的活动?

《游戏设计快乐之道》一书的作者拉夫·科斯特曾很深刻地解释过这个问题。在他看来,游戏之所以引人入胜,并不是因为它是一种与现实完全不同的东西,事实上恰恰相反,人们在游戏中进行的活动与在现实生活中是高度重合的。“人们在游戏中完成的,也无非就是学习和工作。”

在学习方面,很多老玩家们想必对一款名为《大航海时代》的游戏记忆犹新——这个游戏帮助他们搞定了多少节地理课都没办法灌输进去的一系列地理知识,在《大航海时代》里所花费的日日夜夜竟然可以转化成实际的地理考试分数。

而在工作上,如果将工作定义为一种通过大量、重复的脑力或体力劳动来获得回报的行为,那么,MMORPG(网络角色扮演类游戏)中必备的日常任务和对同一个副本的反复刷怪,也许应该是这个世界上最简单重复的工作之一。

那么问题来了,既然同样是学习和工作,为什么那些在现实中表现倦怠的人们,一到了游戏中就生龙活虎呢?未来学家简·麦戈尼格尔在她的著作《游戏改变世界》中总结出了一系列游戏有别于现实生活的要素:

- 1.即时的反馈。在游戏里,玩家做出操作都会得到即时的视觉或者数据上的反馈,比如在游戏《俄罗斯方块》中,当一行方块被凑齐后会立刻消失,让玩家获得成就感,这种快感是现实中难以获得的。
- 2.系统多样化,目标渐进。将大目标分解成很多小目标,并且使用多种多样的系统,不断地去完成这些目标,从而让玩家获得成就感。与之相反,很多现实中的工作虽然难度不及一些大型游戏,却缺乏这种循序渐进的过程——老板总是丢给你一个大任务,让你无从下手。
- 3.内在激励。设置恰到好处的困难,让玩家去克服。玩家获得了对自己能力的认可,就会产生成就感,并且想要一再重复。但在现实中,老师和老板很难贴心地给学生或员工分配对他们来说恰到好处的难度的任务。
- 4.协作与献身。玩家与其他人合作完成一项任务,达成一项成就,就可以获得一种与人的情感联系——这种感觉在现代社会里也是很难达到的,在多数情况下,你与一起工作的人全程无交流,也较少在协作团队中建立荣誉体系。

麦戈尼格尔在比较了这些区别后认为,游戏使人沉迷,并非因为它构建的幻想世界有多么绚丽多彩(事实上,很多“模拟现实游戏”都反而力求逼真地还原现实世界),而是因为它的奖惩构建机制比现实中的工作和学习更为合理。

游戏更符合我们的心理

于是,我们就触及到了一个更为深层的问题:虚拟世界的游戏,为何反而比现实中的工作和生活更符合我们的心理呢?



《阿尔法》,玩家可对月球基地有较深的了解。NASA推出了教育游戏《月球基地阿尔法》。



《大航海时代》帮许多学生玩家搞定了一系列地理知识。

合我们的心理呢?

生物学者有句玩笑话:“人类是唯一对捕食行为感到厌烦的。”的确,我们可以想见,对于一只非洲草原上的狮子来说,狩猎不仅是它赖以谋生的“工作”,也是它嵌入本能中的娱乐活动——早在幼狮时代,模拟捕食猎物就是小狮子们乐此不疲的游戏。游戏和谋生是一体的,是它们嵌入基因中的本能。一个沉迷于捕猎游戏的小狮子,未来一般都能成长为受族群尊敬的雄狮。

然而这个道理在人类这里却不适用,除了极少数工作狂或学霸,很少有人把上班或上学当做娱乐。学者们指出,这种现象之所以出现,是因为人类在迈入文明社会后,为了追求效率进行分工,从而割裂了“即时奖励”系统——试想一下,在远古时代,一个猎人或采集者,每天的工作是打猎或采集,当每获得一份猎物或浆果时,他会立刻获得成就感,并当做回去后的晚餐,这种方式类似于游戏中的“即时奖励”。但当人类经历农业革命和工业革命,这种“即时奖励”不复存在了,你所从事的工作和学习只是人类漫长协作体系中的一环,因而你很难说服自己乐在其中,因为这种本能是在之前数百万年的狩猎采集集中一点一点建立的。

工作和学习能否“游戏化”

那么,能否让工作和学习重新变得有趣呢?很幸运,“游戏化”理论的蓬勃发展让我们看到了希望。

学术地说,游戏化就是运用游戏元素和数字游戏设计技巧,应用于现实中非游戏的场景,来解决教育、商业、社会影响等一系列问题。在西方,游戏化的概念兴起是和游戏研究同步发展起来的,有一部分成果已经开始在商业中应用,比如最为中国人熟知的手机上的运动应用程序。健身原本是一项枯燥的活动,手机上绝大多数的运动应用都引进了游戏化的设计思路,即提供反馈、提供成就感、提供激励以及与

他人互动(竞赛),按照游戏化的理论,在运动中获得点数、成就系统、等级。这样的激励并不足以完全调动人的积极性,三分钟热度退却之后放弃的用户大有人在。

于是更加重度的此类应用出现了,一款名叫《有僵尸!快跑》的游戏风靡英美。在这个游戏里,玩家被投到一个虚拟的僵尸横行的世界。游戏会自动计算玩家的跑步距离,来给游戏里玩家的基地提供各种各样的补给点数。一旦用户认同这样的沉浸感,那么跑步本身就变成了游戏的一部分,玩家就会更加积极地做这些事情。

当然,“游戏化”的最终目的,是如何将所有教育、工作都变成游戏。美国前总统奥巴马曾拨款给教育部,研究能否把美国的中小学课本游戏化。这项浩大的工程目前仍在进行中,但在一些较为微小的项目已经获得了突破。

在教育方面,NASA(美国航空航天局)在游戏化教学的探索上走得非常远。他们推出了一款教育游戏《月球基地阿尔法》(Moonbase Alpha),游戏里玩家化身为宇航员在月球基地上完成任务。游戏做得非常逼真,玩家玩过之后就对真实的太空任务和月球基地有了比较深入的了解。

工作方面,微软目前已经开始尝试在公司内部推动工作游戏化改革,第一步是用“工作任意小时”制度替代传统的打卡签到制度,员工每完成一定的工作量都会获得一种类似于游戏中“点数”的绩效,出色地完成某项任务还可以获得“经验值”,“点数”的多少将决定员工的收入,而积累满一定“经验值”则将获得升迁。这些变动都以可视化的方式传送到员工手机的APP上,让工作看起来更像一场游戏。

在未来,成熟的技术会让工作和学习变得更像游戏,而游戏业的蓬勃发展,也将给“游戏化”运动提供更多的经验。也许有一天,我们能够回归本源,再次像远古时代那样,“沉迷”于现实的工作和学习中无法自拔。

手机技术的革命? 首部不用电池手机诞生

1973年第一部手机诞生至今,功能最强大的手机几乎可以同我们的电脑媲美:有些手机配备了8GB的RAM(随机存取存储器),甚至是使用了6核乃至8核的芯片,而我们大部分电脑只是双核驱动。然而,即便有高性能电池和无线快速充电等新技术,手机的待机时长对制造商们来说仍然是一个令人头疼的大问题。

据报道,这一问题成为美国华盛顿大学的一项核心研究项目。该校一个研究团队发现了一种摆脱电池的方法。他们设计制造的一部手机样机目前看起来更像是一张卡片:没有显示屏,数字面板上有四个功能键(A、B、#和*)和数字键。

这部手机可从周边设备的无线电波中吸收能量。研究人员对冷战时期前苏联开发的一项技术进行了改进,该技术可以捕捉到电流发出的电磁波。之后,他们确信手机可以在通话全过程中保持能量补充。

尽管该技术并不是新近才有的,但目前仍处于初步探索阶段。手机能吸收到的最大能量目前也只有3.5微瓦。通常,手机通话平均两到三分钟时间,所消耗的能量为600至1200毫瓦,这远远高于华盛顿大学手机样机的能力。

科研人员坚称自己的发现是可行的,他们用样机通过Skype成功拨叫了一次通话。未来几年,这种技术将会应用到我们的很多智能工具中,并且会惠及全球数十亿每天受困于手机充电问题的用户。

(据《参考消息》)

真正的无人驾驶汽车 还很遥远

自动驾驶系统已经逐渐装配在现代的汽车上,但是它们大多只能在特定的条件下做辅助驾驶。即使汽车生产厂商和消费者都望眼欲穿地期待着全自动驾驶的汽车,想要真正实现这个目标,还有很多不同的自动化阶段需要经历。

驾驶车辆远比人们想象的复杂,这涉及很多技能和行为。其中有一部分非常容易实现自动化,例如,利用过去几十年在传统的巡航控制系统中积累的经验,可以让汽车在公路上自动保持匀速行驶。

随着科技进步,工程师们还成功实现了其他一些任务的自动化:目前广泛应用的自适应巡航控制系统可保持适当车速和车间距;在梅赛德斯-奔驰和英菲尼迪的新车型上也使用了车道保持系统,它可以协调摄像头、传感器收集的信息,利用方向控件使车辆维持在车道中间行驶。可是即便如此,从目前的汽车自动系统到完全的自动化驾驶,还有非常巨大的鸿沟需要跨越。

无论公众怎么看,人类驾驶员还是非常善于避免严重车祸的发生。这为自动驾驶系统设立了重要的安全目标,即自动驾驶的最低安全标准不得低于人类驾驶时的标准。想要自动驾驶的可靠性达到这个标准,还有很长的路要走。

想想你的笔记本电脑多久死一次机,如果这样的软件用于汽车驾驶,“蓝屏死机”将不仅仅是一句抱怨,软件延迟十分之一秒响应都有可能引发交通事故。所以,自动驾驶涉及的软件,必须使用截然不同的标准来设计开发,不能以消费市场上现有的设备为基础。要达到这些标准极其困难,需要在软件工程和信号处理上都取得根本性的突破才行。

因此,美国智能交通系统的先驱之一史蒂文·施多福认为,到2075年完全自动化的驾驶系统都很难实现。真正实现的时间会比这个时间节点早吗?也有可能,但不会提早太多。

(据《北京日报》)