

学校编码：10384

学号：X2009230567

廈門大學

硕士学位论文

历史题材教育游戏的设计与实现

Design and Implementation of Educational  
Games about Historical Topics

赵婧宇

指导教师：姚俊峰

专业名称：工程硕士(软件工程)

答辩日期：2012年6月

## 厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下，独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表的研究成果，均在文中以适当方式明确标明，并符合法律规范和《厦门大学研究生学术活动规范(试行)》。

另外，该学位论文为( )课题(组)的研究成果，获得( )课题(组)经费或实验室的资助，在( )实验室完成。(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称，未有此项声明内容的，可以不作特别声明。)

声明人(签名)：

年 月 日

# 厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文(包括纸质版和电子版)，允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

(        )1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，于  
年 月 日解密，解密后适用上述授权。

(        )2. 不保密，适用上述授权。

(请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。)

声明人(签名)：

年 月 日

## 摘要

随着计算机的普及，网络游戏开始盛行，电脑游戏产业开始显示出巨大的市场潜力。作为一种新生的媒体，网络游戏迅速成为青少年生活中的重要娱乐方式。但面对当今的网络游戏，很多人更多的是关注其使青少年沉溺网络游戏中而堕落的缺点，却忽略了它的潜在教育价值，更很少注意到网络游戏对青少年各种能力的培养。论文以教育游戏的设计理论为基础，结合历史学科自身的特点，对历史题材教育游戏进行研究与设计。

论文描述了课题写作的背景和国内外的研究现状，对教育游戏进行概述，对历史题材教育游戏的优势和特点进行分析、总结，得出历史题材教育游戏所具有的互动性，并能改善目前枯燥无味的教学方法。随后，论文在全面分析游戏设计理论的基础上，对以下两个方面进行研究：

1. 游戏设计模型建构。本文分析了教学系统设计思想和游戏架构设计理论，根据游戏设计的基本原则和设计流程，建构了历史题材教育游戏设计的模型，并对每个流程进行了简要的分析。

2. 游戏设计各要素。本文对游戏中的各个要素（包括界面设计、角色设计、互动设计、激励设计、剧情设计）的设计进行归纳、总结，并根据不同的要素，结合经典游戏案例进行具体的分析和说明。

经过深入的分析和研究，本文在理论探讨的基础上，以百家争鸣为历史背景，结合历史知识点，设计一款名为《春秋战国文化之百家争鸣》的小游戏，在这款游戏中学生可以在轻松的环境中学习历史知识，让学习变得有趣不枯燥。这款游戏的设计印证了教育游戏的可行性和教育游戏的优势。希望这款游戏能以小见大，为其他历史题材教育游戏的设计提供一些借鉴。最后，对本论文研究和写作中的收获、不足进行了简单的阐述。

**关键词：**历史题材；教育游戏；Flash

## Abstract

With the popularization of computers, online game is playing an increasingly significant role in our lives and it shows great potential on marketing nowadays. As a newborn media, Online Game has become a main entertainment pattern to adolescents. When the public mentioned online game, they are getting anxious and they pay more attention to those defects which can be brought if youngsters addict to it. However, the public neglects the potential educational value and they pay little attention to the capabilities of adolescent online games training which adolescents can benefit from. The essay bases on the design theory of educational games with the features of historical, discussing educational games in historical background.

This thesis describes the reason why I choose the topic to discuss, the contemporary status of study domestic and overseas, and the concept of Educational Games. Moreover, through analyzed with features and advantages of historical topic educational games, it was discovered that the interactive of historical topic educational games can improve current uninteresting teaching method. After all, based on the thesis multianalysis game design theory, two aspects will be researched:

1. Game design modeling. The essay analyze the idea of teaching system design and the design theory of game structure, built the model of educational game design in historical background based on game design principles and design procedures, and briefly analyzed every technological flow.

2. The elements of game design. In this thesis, we give a summary to the various elements of game design (interface design, role design, interactive design, incentive design, plot design.) and we analyze and illustrate with classic cases according to different elements.

After deep analysis and research, based on theoretical study, on the

background of a hundred schools of thought and combined with historical knowledge, I designed a mini game called the culture story of Spring and Autumn Warring States Period, which can impel students to learn historical knowledge in a relaxing atmosphere to make the study interesting. Therefore, I wish it could be a sample of historical topic educational games design just like seeing big things through small ones. At last, what I have learnt and the insufficient research has been pointed out in this thesis.

**Keywords:** Historical Topic;Educational Game;Flash

厦门大学博硕士学位论文摘要库

## 参考资料

- [1]Bowman. R.F.A Pac-Man Theory of Motivation-Tactical Implications for Classroom Instruction[J]. Educational Technology,1982,22(9):14-17.
- [2]Driskell,J.E.&Dwyer,D.J. Microcomputer Videogame Basde Training[J]. Educational Technology,1984,24(2):11-15.
- [3]Bracey,G.W. The Bringht Future of Integratde leaning[J]. Educational Techonglogy, 1992,32(9):60-62.
- [4]Fabricatore C.Learning and videogames:an unexploited synergy[EB/01]. <http://learndev.org/dl/FabricatoreAECT2000.pdf>,2004.
- [5]于峰. 在线教育游戏的现状及其发展研究[D]. 山东师范大学:硕士学位论文,2008.
- [6]Funbrain[Z]. <http://www.funbrain.com>.
- [7]Gamegoo[Z]. <http://www.eaobics.com/gamegoo/goohome.html>.
- [8]Gamequarium[Z]. <http://www.gamequarium.com>.
- [9]Kidnkid[Z]. <http://www.b-shooter.com>.
- [10]万力勇,赵鸣,赵呈领. 从体验型游戏学习模型的视角看教育数字游戏设计[J]. 中国电化教育,2006,9(10):5-8.
- [11]范良辰. RPG电子教育游戏设计模式的构建[J]. 远程教育杂志,2008,31(6):71-75.
- [12]尚俊杰,庄绍勇,李芳乐,李浩文. 游戏化学习行为特征之个案研究及其对教育游戏设计的启示[J]. 中国电化教育,2008,21(2):65-71.
- [13]K12Play快乐教育世界[Z]. <http://www.k12play.com>.
- [14]游戏学堂[Z]. <http://www.uc520.com..tw>.
- [15]奥卓尔[Z]. <http://www.aojoy.com>.
- [16]真知探索[Z]. <http://www.knowledge.com.cn>.
- [17]团中央招商开发爱国题材类网游[DB/01]. <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/060122853.shtml>,2004.
- [18]教育游戏上海闯关[DB/01]. <http://www.chinaonlineedu.com/media/200411/fengmian.asp>,2005.
- [19]陶侃. 电脑游戏中“学习性因素”的价值及对网络教育的启示[J]. 电化教育研究,2006,13(9):47-48.
- [20]殷亚林. 电子游戏与课程整合的价值发掘和模型建构[D]. 华中师范大学:硕士学位论文,2004.
- [21]程君青. 国内外中小学教育游戏软件的比较分析研究[D]. 浙江师范大学:硕士学位论文,2006.
- [22]张涛. 电脑游戏软件激励机制分析[D]. 曲阜师范大学:硕士学位论文,2006.
- [23]汤跃明,张玲. 对教育游戏设计的初探[J]. 中国教育技术装备,2007,10(3):63-65.
- [24]朱文芳. 构建主义学习理论[DB/01]. <http://blog.szu.edu.cn/Forum/5146>.
- [25]周永强. 基于中学素质教育的教育游戏设计策略研究[D]. 华中师范学:硕士学位论文,2009.
- [26]孙厌舒. 沉浸理论与外语教学[J]. 山东外语教学,2005,17(1):64-66.
- [27]Yi Guo. Flow in Internet Shopping: A Validity Study and an Examination of a Model Specifying Antecedents and Consequences of Flow[D]. Northern Jiaotong University,2004.
- [28]罗伯特·斯莱文. 教育心理学理论与实践[M]. 2004,(7):240-262.
- [29]刘艳丽. 小学数学游戏模型课件的设计与开发[D]. 山东师范大学:硕士学位论文,2006.
- [30]黄石. 论游戏设计的基本原则[J]. 装饰,2007,14(6):34-36.
- [31]宫树梅. 历史题材教育游戏的设计研究[D]. 华中师范大学:硕士学位论文,2008.
- [32]杨荣生. 历史教学与教育创新[J]. 中学历史教学研究,2006,12(1):81-83.
- [33]陈德祥. 教育游戏——网络游戏与教育的结合[J]. 琼州大学学报,2006,13(2):62.
- [34]乌美娜. 教学设计[M]. 北京:高等教育,1994.
- [35]章学军. 教育信息化环境下的教学设计的探讨[J]. 科教文汇上旬刊,2007,28,(4)34-35.

- [36] Andrew Rollings, Dave Morris. 游戏架构与设计 (第二版) [M]. 红旗出版社,2005.
- [37]吴玺玺. 游戏设计入门[M]. 重庆大学出版社,2005.
- [38]黄如民. 指向创造性思维发展的网络教育游戏设计与实现[D]. 西南大学:硕士学位论文,2008.
- [39]张涛,李兴保. 教育游戏激励体制浅析[J]. 中国现代教育装备,2005,32(10):85-87.
- [40]朱镇涛. 网络游戏界面设计研究[D]. 苏州大学:硕士学位论文,2006.
- [41]叶展,叶丁. 游戏的设计与开发[M]. 航空工业出版社,2003.
- [42]刑朔,李家琛. 浅析游戏中的角色设计[J]. 艺术与设计,2007,34(08):209-210.
- [43]叶思义,宋昀璐. 游戏设计全方位学习[M]. 中国铁道出版社,2006.

厦门大学博硕士论文摘要库



Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to [etd@xmu.edu.cn](mailto:etd@xmu.edu.cn) for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库