# Article information:

Game Studies - \"Actual history doesn\'t take place\": Digital Gaming, Accuracy and Authenticity
<https://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood>

# Article summary:

1. 本文研究了大学生玩历史电子游戏对他们对过去的理解产生了什么影响，特别关注他们如何思考历史电脑游戏中的空间和地点，并且这些游戏对他们对历史的更广泛参与产生了什么影响。

2. 文章采用了以用户为中心的方法，通过在线调查收集了英国两所高等教育机构的学生对历史电子游戏体验的看法。研究不仅关注游戏的历史“准确性”，还着重分析玩家在游戏中积极参与所带来的对历史时间和地点感知的影响。

3. 研究发现，相较于历史游戏的“准确性”，玩家更加重视游戏中的真实感。他们通过在过去中进行游戏来构建自己的故事，并通过积极参与来重新演绎历史情境。

# Article rating:

Appears moderately imbalanced: The article provides some useful information, but is missing several important points or pieces of evidence that would be required to present the discussed topics in a balanced and reliable way. You are encouraged to seek a more balanced perspective on the presented issues by exploring the provided research topics and looking at different information sources.

# Article analysis:

这篇文章探讨了大学生玩历史电子游戏对他们对过去的理解产生了什么影响。作者特别关注参与者在历史电脑游戏中如何思考空间和地点，以及他们玩这些游戏如何影响他们对历史的更广泛参与。作者通过在线调查了英国两所高等教育机构的学生。调查采用了以用户为中心的方法，提供了多个角度来了解学生对历史电子游戏体验的看法。与其关注游戏的历史“准确性”不同，作者采用了更加过程化的理解来研究游戏及其用户，重点分析积极参与游戏对历史时间感和地点感知的影响。特别是，作者试图了解被调查者对认知准确性和真实感在历史电子游戏中相对重要性的看法，尤其是在玩过去时通过玩游戏构建自己故事的努力方面。

这篇文章提到数字历史游戏在公众对历史兴趣中占据重要地位，并且探讨了用户在玩过去设定的游戏时的经验和看法。研究问题涉及空间和地点、准确性和真实性之间的关系，以及它们对对历史的理解产生的影响。

文章提到，历史电子游戏并没有一致的定义，但“设定”是其关键特征。然而，这样一个广义的定义并没有考虑到处理历史过去的各种游戏，并明确排除了那些以“抽象或结构化方式处理历史过程”的游戏。文章指出，历史电子游戏不仅仅是代表过去，更多地是模拟过去。这种模拟使玩家能够积极参与不断变化的历史情境中，而不是被动地消费它们。因此，历史电子游戏可以有意义地配置，并涉及玩家的多层次协商，为个体在历史背景下行使权力提供机会。

学者们采用了各种方法来研究和概念化电子游戏与历史之间的关系。最近十年来，对于历史电子游戏“准确性”（或其缺乏）的早期关注已经让位给更多方面的分析，认识到这些游戏构成了一个具有自己话语和结构约定的独特类型。越来越多的文献正在探讨电子游戏如何代表历史，甚至为玩家构建这样的知识，而不是将其视为与学术专著和文章中存在的“真实”过去知识相比较的不足之处。最近对历史电子游戏的研究方法表明，它们提供了理解玩家如何体验历史内容并通过游戏进行“关于过去的话语”的机会。

目前主导的分析范式是使用已经确立的历史和文化研究方法来研究电子游戏与历史之间的关系。更具体地说，研究人员越来越多地采用承认理解电子游戏形式及其在产生和接收历史意义方面的“整体作用”的方法，而不仅仅是关注特定产品作为历史叙述内容。这种对形式的关注与优先考虑“准确性”的电子游戏方法形成鲜明对比，后者可能会误传历史知识具有偶然性（有争议和临时性）的本质。简单地认为历史准确性（时间和地点）取决于将事物“呈现为它们真实存在”的想法，在历史学科内部已经是一个老生常谈的辩论，并且在媒体研究中也得到了解决。更一般地说，情感转向增强了对“做历史”的参与者（例如历史再现者）观点的认识，这些方法支持本文关注玩家对过去认知的重要性。

文章提到，游戏互动元素使玩家能够通过构建自己的历史叙述来配置他们的体验。有关用户体验和与电子游戏的互动的分析有时明确将其框架化为与更形式主义分析相对立的观点，并优先考虑玩家的体验和行动力。然而，这种以用户为中心的方法被批评为过于简化，因为它可能会忽视结构作为“启发背景”的作用，并将玩家视为游戏中唯一新颖性来源，从而忽略了“其他身体和力量复杂阵列活动同样积极构成情境”的事实。

尽管承认游戏形式的重要性，我们将重点分析用户在对游戏结构做出反应时的经验和看法。我们理解历史电子游戏唤起了“玩家对历史理解、引发更大范围的历史话语并提供玩家行使（叙事）权力的具有挑战性的空间”的观点。类似地，麦考尔（McCall）关于历史教学和电子游戏的研究强调选择在区分历史电子游戏与其他媒体方面的作用。游戏过程可以近似地复制一些历史行动者的决策，这可以成为一个强大的学习工具。这种游戏可重复性是选择过程中重要的元素，因为它导致玩家做出不同的决策并探索不同的结果，使他们能够亲身体验历史上可能性。历史游戏所面临的资源和行动限制、障碍和对手存在意味着它们“可以说明过去人们所处的系统背景，过去代理人所处复杂的物理甚至意识形态环境”（麦考尔，2016年，第524页）。文章还提到历史（特别是文化遗产）电子游戏结构了“知识和与过去互动”，因为它们提供了一系列机会（代理、玩家互动、系统），以开启新方式来塑造和参与对过去。

总之，这篇文章提供了关于大学生玩历史电子游戏对他们对过去理解的影响的研究。然而，文章可能存在一些偏见和片面报道。例如，文章没有探讨历史电子游戏可能存在的潜在风险，并且似乎没有平等地呈现双方观点。此外，文章没有提供足够的证据来支持其主张，并且可能忽略了其他可能的解释或反驳。因此，读者需要谨慎对待这篇文章中提出的观点，并自行进行进一步研究和思考。

# Topics for further research:

* 历史电子游戏的准确性和真实性
* 历史电子游戏的教育潜力和学习效果
* 历史电子游戏的文化遗产和历史知识传递
* 历史电子游戏的互动性和玩家参与
* 历史电子游戏的影响力和社会意义
* 历史电子游戏的批评和潜在风险

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/0670a2c449991440a1c4c0dcddf557ac>