

信息化时代下文化传播类游戏对大学生优秀传统文化认知与传承的影响探究

——以《黑神话·悟空》为例

康 凯¹, 杨 涛²

¹济宁医学院口腔医学院学生工作办公室, 山东 济宁

²济宁医学院临床医学院, 山东 济宁

收稿日期: 2025年3月24日; 录用日期: 2025年4月23日; 发布日期: 2025年4月30日

摘 要

本文聚焦于信息化时代背景下, 以《黑神话·悟空》为典型的文化传播类游戏对大学生优秀传统文化认知与传承的影响。深入剖析游戏元素融入高校思政课堂的时代背景, 阐述文化传播类游戏在大学生传统文化认知与传承方面的作用, 详细探讨游戏元素融入高校思政课堂的主要方式, 旨在揭示文化传播类游戏与高校思政教育协同促进大学生优秀传统文化传承的有效路径, 为提升大学生传统文化素养及推动高校思政教育创新提供参考。

关键词

《黑神话·悟空》, 传统文化认知, 传承, 影响

Exploration of the Impact of Cultural Dissemination Games on College Students' Cognition and Inheritance of Excellent Traditional Culture in the Information Age

—A Case Study of “Black Myth: Wukong”

Kai Kang¹, Tao Yang²

¹Student Affairs Office, School of Stomatology, Jining Medical University, Jining Shandong

²School of Clinical Medicine, Jining Medical University, Jining Shandong

Received: Mar. 24th, 2025; accepted: Apr. 23rd, 2025; published: Apr. 30th, 2025

文章引用: 康凯, 杨涛. 信息化时代下文化传播类游戏对大学生优秀传统文化认知与传承的影响探究[J]. 教育进展, 2025, 15(4): 1472-1476. DOI: 10.12677/ae.2025.154712

Abstract

This paper focuses on the impact of cultural dissemination games, exemplified by “Black Myth: Wukong” on college students’ cognition and inheritance of excellent traditional culture in the context of the information age. It deeply analyzes the background of integrating game elements into ideological and political education in universities, elaborates on the role of cultural dissemination games in promoting college students’ cognition and inheritance of traditional culture, and discusses in detail the main ways of integrating game elements into ideological and political classrooms. The aim is to reveal effective paths for the synergistic promotion of excellent traditional culture inheritance among college students through the combination of cultural dissemination games and ideological and political education in universities, providing references for enhancing college students’ traditional cultural literacy and promoting innovation in ideological and political education in universities.

Keywords

“Black Myth: Wukong”, Cognition of Traditional Culture, Inheritance, Impact

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 游戏元素融入高校思政课堂的时代背景

2018年9月10日,总书记在全国教育大会上强调:“思想政治工作堪称学校各项工作的生命线,对此,各级党委、教育主管部门以及学校党组织务必高度重视,紧紧把握在手。”“对于思想政治理论课程,我们应当在持续改进中不断强化,在不断创新中提升质量,确保教学内容与时俱进,教学手段多元化,不断优化课堂教学氛围,坚决避免形式主义与表面功夫。”

2024年8月20日,国产3A大作《黑神话:悟空》(Black Myth: WuKong)正式登陆Steam平台,上线首日即掀起狂潮,同时在线玩家数量飙升至215万,预售总额更是突破4亿大关,不仅在中国市场掀起抢购热潮,更在全球范围内热销,稳居全球热销商品榜首。作为我国游戏史上具有里程碑意义的首款3A游戏,《黑神话:悟空》不仅收获了空前绝后的热度,更赢得了极高的口碑赞誉。全球各大媒体及知名游戏玩家纷纷给予高度评价,权威评分机构IGN中国更是毫不吝啬地为其打出了“满分”的绝佳评价,彰显了这款游戏在业界的卓越地位与广泛认可[1]。

在数字化时代浪潮下,游戏元素正悄然融入高校思政课堂,成为创新教学的重要一环。随着学生群体对游戏的高度接纳与喜爱,将游戏机制引入思政教育,不仅增强了课程的吸引力,还极大地提升了教学效果。游戏元素的创新应用,还激发了学生的创新思维与问题解决能力,为培养全面发展的高素质人才提供了新路径。这一趋势不仅顺应了时代发展的需要,更为高校思政教育注入了新的活力与可能。

2. 文化传播类游戏对大学生优秀传统文化认知与传承的作用

在当今信息化时代,游戏已深度融入大学生的课余生活。相关数据显示,大学生群体中游戏玩家占比颇高,他们投入大量时间沉浸于各类游戏之中。游戏不仅作为一种娱乐方式,更发展成为社交与文化交流的重要平台。大学生们借助游戏与同龄人互动交流,分享游戏体验,进而形成了独特的游戏文化社

群。这种广泛的渗透赋予了游戏强大的文化传播影响力,为优秀传统文化的传播奠定了坚实的受众基础。

从文化遗产的角度来看,文化传播类游戏发挥着不可忽视的作用。以《黑神话·悟空》为例,依据文化传播理论,它通过精美的画面、逼真的音效和生动的剧情,将中国传统神话故事中的人物形象、场景设定、服饰道具等文化元素直观地传递给玩家[2]。大学生在游戏过程中,能够近距离感受孙悟空这一经典形象的魅力,领略花果山、天宫等神话场景的壮丽,了解古代兵器、服饰等文化细节[3]。从教育心理学理论层面分析,这种直观的体验有助于大学生对传统文化形成更具体、更形象的认知,将抽象的文化概念转化为生动的记忆,从而促进传统文化的传承。文化传播类游戏在激发大学生对传统文化探索兴趣方面也成效显著。此类游戏常常以富有创意的方式改编和演绎传统文化故事,设置各种悬念、谜题和挑战,吸引大学生深入游戏世界。在这一过程中,大学生的好奇心被充分激发。以《黑神话·悟空》对悟空身世和取经前经历的独特呈现为例,依据动机理论,这会促使大学生主动去探究游戏背后的文化背景和历史渊源,他们会主动阅读《西游记》原著及相关文学作品,深入了解中国神话体系和佛教文化。如此一来,大学生的传统文化知识面得以拓宽,文化探索的兴趣和能力也得到提升,为优秀传统文化的传承注入了源源不断的动力[4]。

游戏与思政教育同样存在紧密的内在联系。文化传播类游戏在传播传统文化的过程中,也在潜移默化地传递着价值观。大学生在感受传统文化魅力的同时,能够领悟到其中蕴含的民族精神、道德观念等思政元素,如《黑神话·悟空》中体现的勇敢、坚韧等精神品质,对大学生的价值观塑造具有积极的引导作用,实现了文化传承与思政教育的有机融合。

2.1. 思政教师在大学生传统文化思想教育中的作用

2.1.1. 引导正确文化解读

思政教师在大学生传统文化教育中扮演着引导者的角色。面对文化传播类游戏中复杂的文化元素,教师能够运用专业知识和教育经验,帮助大学生正确解读游戏中的传统文化内涵,避免文化误读和曲解。例如,在《黑神话·悟空》中涉及的佛教文化元素,教师可以讲解其在传统文化中的真实含义和历史演变,引导学生树立正确的宗教观和文化观。

2.1.2. 深化文化思想教育

思政教师可以结合游戏内容,深入挖掘其中的思政教育资源,将传统文化与社会主义核心价值观相融合,对大学生进行思想教育。比如,通过分析游戏中悟空与团队的协作以及对正义的维护,引导学生理解团结协作、公平正义等价值观在传统文化和现代社会中的重要性,使大学生在接受传统文化熏陶的同时,提升思想道德素养。

2.1.3. 组织文化传承活动

思政教师还可以组织各类与传统文化相关的活动,如文化讲座、主题讨论、角色扮演等,鼓励大学生将游戏中的文化体验与课堂学习相结合,进一步深化对传统文化的认知和传承。例如,组织关于《西游记》文化的讲座,邀请专家学者或游戏开发者分享相关知识和创作心得,然后开展主题讨论,让大学生交流自己在游戏和学习中的感悟,最后进行角色扮演活动,让大学生亲身体验传统文化中的角色魅力,从而全方位地促进传统文化的传承。

3. 游戏元素融入高校思政课堂的主要方式

3.1. 借鉴游戏模式,创新思政课堂教学方法

在教育心理学中,任务驱动学习理论强调通过设置具体任务,激发学习者的主动性与参与度。在思

政课堂中引入游戏任务驱动机制正是基于这一理论。教师可将思政教学内容, 如中国近现代史, 拆解为“探索中国共产党在不同历史时期的革命任务与策略”等具体任务。让学生分组或独立完成, 期间需查阅资料、小组讨论并进行课堂汇报。一项针对某高校思政课堂引入任务驱动机制的实证研究显示, 超过80%的学生表示学习主动性明显增强, 团队协作能力也得到锻炼, 正如在游戏中完成任务一样, 学生更积极地投入思政学习。

游戏化竞赛形式也是创新思政课堂的有效手段。依据竞争激励理论, 组织思政知识竞赛、演讲比赛、辩论比赛等活动, 并模仿游戏竞赛规则与奖励机制, 对表现优异的学生或团队给予荣誉证书、奖品或加分。某高校在思政课堂开展游戏化竞赛后, 问卷调查结果表明, 90%以上的学生认为课堂趣味性显著提升, 竞争意识被激发, 促使他们深入学习思政知识与传统文化内容, 表达与应变能力也得以锻炼。

运用现代教育技术, 在思政课堂中融入互动游戏元素同样重要。如制作思政知识问答小游戏, 借助手机或电脑终端让学生参与答题, 实时展示结果与排名; 或开展虚拟角色扮演游戏, 让学生扮演历史人物模拟历史事件。这一方式符合互动学习理论, 增强课堂互动性与参与度。据观察, 采用互动游戏元素的思政课堂, 学生参与度平均提高30%, 学习效果显著提升。

3.2. 发掘思政元素, 丰富思政课堂教学内容

深入剖析文化传播类游戏的故事剧情, 能挖掘出诸多思政素材。以《黑神话·悟空》为例, 其文化内涵丰富, 悟空的成长历程蕴含奋斗、挫折、自我超越等思政元素; 与妖魔鬼怪的斗争体现正义与邪恶、责任与担当等主题。通过案例分析与小组讨论将这些素材融入思政课堂, 让思政教育更贴近学生生活。但需注意, 该游戏中部分暴力元素可能会对学生产生潜在负面影响, 教师应引导学生正确看待, 避免过度关注暴力场景, 着重理解其中的精神内涵。

针对游戏所涉及的文化背景开展专题思政教学也是丰富教学内容的重要途径。围绕《黑神话·悟空》的中国神话文化背景, 开设“中国神话中的文化精神与价值观”专题课程, 详细阐述中国神话故事体现的民族精神、道德观念、审美情趣等。在某高校开设此专题课程后, 学生对传统文化中思政内涵的理解深度大幅提升, 问卷调查显示, 75%的学生表示对传统文化的认知有质的飞跃。

将游戏中的虚拟世界与现实社会对比, 引导学生进行价值判断与思考[5]。在《黑神话·悟空》的游戏世界中存在权力斗争、利益冲突与道德抉择, 教师可引导学生对比现实社会现象, 探讨如何在现实中坚守正确价值观, 处理个人与集体、社会利益的关系。这有助于增强学生的社会责任感与价值判断能力, 使思政教育更具现实针对性。

3.3. 引入游戏热点, 增加思政课堂亲和力

关注文化传播类游戏的热点话题与事件, 将其作为思政课堂教学的导入点。如《黑神话·悟空》发布新预告片或游戏资讯时, 教师以此为话题, 引导学生讨论游戏展示的传统文化元素及其对当代社会的影响, 自然引出传统文化传承与创新、文化自信等思政教学内容。实证研究表明, 采用热点话题导入的课堂, 学生的兴趣和共鸣度提高了40%, 课堂起始吸引力显著增强。

可以邀请游戏开发者、设计师或资深玩家走进思政课堂分享经验, 能让学生从不同角度了解游戏与传统文化的关系。某高校邀请《黑神话·悟空》的开发者进行分享后, 学生对思政教育内容的信任度和认同感大幅提升, 同时也拓宽了学生视野, 激发了他们对传统文化创新传播的思考[6]。

可以借助游戏的社交媒体平台, 如游戏官方论坛、微博话题、抖音短视频等, 拓展思政教学空间。教师在这些平台发布与思政教学相关的话题讨论、知识分享、作业布置等内容, 鼓励学生参与互动。例如, 在微博创建“#思政与游戏文化#”话题, 引导学生分享在游戏中发现的传统文化元素及对思政教育

的理解感悟,教师进行点评引导,形成线上线下结合的教学模式。数据显示,参与线上互动的学生对思政课程的满意度提高了25%,思政课堂的亲合度和影响力明显增加。

要考虑到不同学科和教学对象的差异性,在实施过程中,对于理工科学生,可更多结合游戏中的科技元素与创新精神;对于文科学生,则可侧重文化内涵与价值探讨。针对大一新生,教学内容应更基础、生动,激发其兴趣;对于高年级学生,可增加深度与广度,引导其进行深入研究。评估机制可采用多元化方式,包括学生课堂表现、作业完成情况、小组项目成果、线上互动参与度等,全面评估学生在游戏元素融入思政课堂学习中的收获与成长。

4. 结语

在信息化时代,文化传播类游戏如《黑神话·悟空》为大学生优秀传统文化认知与传承提供了新的契机和途径。通过游戏元素在大学生生活中的广泛渗透,这类游戏能够直观呈现文化元素、激发文化兴趣与探索欲、促进文化情感认同,在大学生传统文化认知与传承方面发挥着积极作用。同时,思政教师在其中扮演着重要的引导者角色,通过正确引导文化解读、深化文化思想教育、组织文化传承活动等,助力大学生更好地理解和传承传统文化[7]。而将游戏元素融入高校思政课堂的多种方式,如借鉴游戏模式创新教学方法、发掘思政元素丰富教学内容、引入游戏热点增加亲合度等,不仅能够提升思政课堂的教学效果,还能促进传统文化与思政教育的有机融合,增强大学生的文化自信和思想道德素养。然而,在利用文化传播类游戏促进大学生传统文化认知与传承的过程中,也需要注意避免游戏沉迷、文化误读等问题,合理引导大学生正确对待游戏与传统文化的关系。未来,还需要进一步探索文化传播类游戏与高校教育教学的深度融合模式,充分发挥其在培养具有深厚文化底蕴和高尚道德情操的新时代大学生方面的独特优势,为中华民族优秀传统文化的传承与发展注入新的活力。

参考文献

- [1] 关语, 胡瀚心. “悟空”爆火, 再次证明两岸文化同根同源血脉相连[J]. 台声, 2024(17): 44-46.
- [2] 谭宵寒. 悟空成空[J]. 中国企业家, 2018(18): 84-86.
- [3] 曹书乐, 刘宣伯. 从《西游记》到《黑神话: 悟空》: 孙悟空的游戏形象变迁与跨媒介叙事[J]. 中国数字出版, 2024, 2(5): 27-34.
- [4] 谢美晨, 王依晗. 中国游戏的世界表达: 从《黑神话: 悟空》的游戏视频看中国文化输出[J]. 科技传播, 2023, 15(21): 112-115.
- [5] 胡鹏林. 《黑神话: 悟空》引发的产业热潮及文化反思[J]. 金融博览, 2024(19): 42-43.
- [6] 周思妤. 反游玩中心主义与《黑神话: 悟空》中的空间权力[J]. 艺术学研究, 2024(5): 75-80.
- [7] 姜奇平. 中国科技借文化走向世界——评《黑神话: 悟空》神话[J]. 互联网周刊, 2024(17): 6.