

以戏促教：数字游戏在外国文学教学中的应用策略

张曦萍, 吴景祥

阜阳师范大学文学院, 安徽 阜阳

收稿日期: 2025年8月25日; 录用日期: 2025年9月22日; 发布日期: 2025年9月29日

摘 要

本文旨在探讨数字游戏在外国文学教学中的潜在影响、应用场景与实施路径。数字游戏在外国文学教学中具有明显的优势与挑战: 其趣味性与具身体验能够有效增强学生对文学作品的文化背景、人物情感及叙事结构的理解; 然而, 游戏的娱乐性也可能导致教学目标的偏离, 从而影响文学教学的深度。因此, 如何合理把握数字游戏的应用方式成为关键。通过游戏中的历史文化背景再现, 可以帮助学生更好地理解外国文学作品的文化语境; 同时, 讨论游戏对经典文学形象的重塑, 有助于分析经典作品在现代语境下的意义与表达。最后, 本文提出了结合设计与反思的教学方案, 探讨如何在课堂中有效融入数字游戏, 以提升学生的文学分析能力和批判性思维, 并对实践过程中可能出现的问题进行反思与提出应对策略。

关键词

外国文学教学, 数字游戏, 经典文本, 跨文化分析

Teaching through Play: Application Strategies of Digital Games in Foreign Literature Education

Xiping Zhang, Jingxiang Wu

School of Liberal Arts, Fuyang Normal University, Fuyang Anhui

Received: August 25, 2025; accepted: September 22, 2025; published: September 29, 2025

Abstract

This study investigates the role of digital games in foreign literature education, focusing on their

potential impacts, application scenarios, and pedagogical pathways. While the interactive and immersive features of games can deepen students' engagement with cultural contexts, character psychology, and narrative structures, their entertainment-driven nature may also risk diverting attention from core learning objectives. To address this tension, the paper examines two primary approaches: using the historical and cultural reconstructions in games to contextualize literary works, and analyzing the reimagining of canonical figures to highlight the contemporary relevance of classical texts. Building on these insights, a reflective teaching framework is proposed to integrate digital games into classroom practice, aiming to strengthen students' analytical skills and critical thinking while anticipating challenges and suggesting strategies for effective implementation.

Keywords

Foreign Literature Teaching, Digital Games, Classical Texts, Cross-Cultural Analysis

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. 引言

“外国文学”课程作为中国高校汉语言文学专业的必修课程之一,相较于其他专业课程而言,始终存在一个特殊的教学难点:如何在跨文化的民族与历史语境下理解与分析外国文学作品的精神表达与文本结构。比较文学视野下的教学法提倡,在教与学的过程中应充分注重不同民族的文化谱系对文学所造成的广泛影响及具体联系,将文本与文化结合[1]。这一视点固然为授课教师提供了颇具广度的教学思路,但如何使尚未经过进阶学术训练的本科生有效接受比较文学的思考方法,显然是真正的痛点。

近年来愈发在文学与教育上呈现出突出优势的数字游戏或可成为解决这一痛点的有效路径之一。一方面,数字游戏作为具身交互媒介,能够使接受者以具身视角“融入”特定的文化空间,体验跨文化场景;另一方面,数字游戏特有的叙事模式也有利于协助培养学生对文本结构的认识、分析能力。此外,数字游戏所具有的突出游戏性,更可解决传统教学模式下学生兴趣不足的问题。

然而现有的中、外数字游戏在具体内容上显然与外国文学教学无法完全适配,不能直接作为“教具”使用。那么究竟该如何发挥数字游戏在具体教学场景中的应用潜力,显然仍待细致讨论。

2. 从阅读到参与: 数字游戏的教育价值与应用影响

数字游戏在教育领域中的理论阐发及应用讨论一直以来都是教育学与游戏研究(Game Study)中的主流话题之一[2],此类研究一般认同“寓学习于游戏之中”的说法,认为游戏可以使人在模仿中习得并锻炼生活能力,并直接指出人们能够在数字游戏中实现更加复杂的各类技巧学习与经验总结[3],可以经由“教育游戏”(Educational Games)与数字化游戏学习(Digital Game-based Learning)等方式来进行更有效的教学。

数字化教育时代的到来显然促进着教学方式的创新与互动转型,正是在此背景下,数字游戏开始作为一种新的教育工具被引入到从幼儿到大学的教学视野中。就整体教育过程来看,数字游戏的游戏性/娱乐性及其所能带来的心流(flow)体验有助于引发学生的学生兴趣[4],增强其自主学习意识;就文学学习而言,数字游戏中的文本符号与叙事表现则更是为作品的情景化解读提供了崭新的路径。尽管如此,数字游戏的娱乐属性及其当前存在的技术与内容局限性,也可能对实际教学过程带来一定负面影响。

2.1. 潜在价值与正面影响

基于课程特性与媒介特性的双重考虑, 数字游戏应用于外国文学教学时潜在的正面影响将主要存在于三个方面。

2.1.1. 具身体验增强文学理解

从感知层面看, 相比于传统文学文本与其他现代媒介(包括电影、电视剧等), 数字游戏作为一种“身体前倾”的媒介, 其审美与接受体验远远超过一般与泛化意义上的交互或交互, 而是一种具身视角下的融入[5]。以游戏作品《刺客信条》(Assassin's Creed)为例: 玩家需扮演一名借由脑机技术而被送返古代¹的“刺客”, 在特定的历史建筑与文化环境中穿梭, 通过精妙的武技操作来对抗贪婪、腐化的敌方势力。在作品中, 玩家虽以第三视角进行观察, 却以第一视角完成包括跑跳、对话、战斗、建立人物关系等操作, 对游戏者本人而言, 其所实现的不仅是多感官的“临场”, 更是身体与意识的“进场”与“在场”。就作品接受过程与接受主体而言, 这种体验则意味着主体与客体之间的审美关系不再是“静观”, 而是消除审美距离(无论是身体还是心理上的)的“具身融入”[6]。

而这种“具身融入”的审美经验, 正是处理外国文学的跨文化理解与接受难点的有效路径。数字游戏的这一审美机制具备将学生投入特定民族国家、特定历史阶段、特定语言文化环境等语境中进行观照的可能与潜力, 帮助学生通过“以身临其境”的方式感受某一作品的文化背景、情感张力, 乃至叙事氛围。

2.1.2. 介入式理解文本结构

从思维层面看, 数字游戏的非线性叙事和分支情节设计, 则能够帮助学生在“具身融入”的状态中进一步以“探索者”的身份介入文本本身而非仅是被动阅读接受, 从而更好地理解如《小径分岔的花园》《追忆似水年华》等作品中复杂的文本结构和叙事逻辑。现当代外国文学作品(尤其是现代主义或后现代主义作品)常采用相对复杂的叙事结构——如倒叙、插叙或复调, 以及破碎且抽象的心理描写, 这些文本的学习显然将对本科生的理解能力提出较高要求。游戏的设计机制则能形成对这些叙事策略的模拟, 使学生主动参与到整体结构与具体叙述的分析中: 如在游戏作品《艾迪芬奇的记忆》(What Remains of Edith Finch)著名的“切鱼”关卡中, 玩家以第一人称视角一边切鱼、一边畅想从迷宫到城市的冒险, 直到切鱼的无聊现实与童话式的震撼想象再难割裂、合而为一, 终于失控。这种情节再现的意识流表现方式及体验, 便于学生代入式地感受意识的流动性, 在这探索诸如乔伊斯《尤利西斯》等作品的构思与叙述时显然大有帮助。此外, 游戏作品中所提供的“块茎式”的玩[7], 与博尔赫斯、卡尔维诺等经典作家的作品在文本结构上体现出高度的一致性, 学生能够通过介入与探索分析游戏的结构, 更深入地理解现代文本的复杂性。

2.1.3. 激发兴趣强化学习动力

从情感层面看, 数字游戏应用于教育时最突出的特性与机制仍与其游戏性相关。其游戏性中所包含的娱乐体验与进一步的竞争机制能够有效吸引学生的注意力, 从而增强学习的兴趣, 这也是游戏化学习备受关注的主要原因之一。除却大量阅读要求所带来的压力之外, 外国文学作品(尤其是翻译文本)所带有的陌生化与复杂语言表达, 本身也对本科生的学习带来巨大情绪挑战, 或使学生逐渐丧失相关兴趣, 进而缺乏阅读与学习动力。数字游戏的游戏性本身所具有的魅力应是解决这一问题最有效的方式之一。如依据莎翁著名悲剧《哈姆雷特》改编而来的游戏作品《厄尔锡诺》(Elsinore)即可用于相应内容的教学, 通过任务挑战和剧情推进, 让学生感受莎剧语言之美和人物之间的矛盾冲突, 促使其在自主游戏、自主

¹《刺客信条》为系列性游戏作品, 整体故事情节时间跨度从古希腊到现代, 如公元前伯罗奔尼撒战争期间、意大利文艺复兴时期、法国大革命时期等, 不同作品的具体历史背景时间不同。

探索、自主了解的具身融入与交互过程中,完成自主且快乐的学习。

2.2. 潜在问题与负面影响

尽管数字游戏在外国文学教学中存在以上正面价值与积极影响,但将数字游戏应用于外国文学教学也同样面临诸多问题与挑战,而这些问题与挑战可能或直接或间接地削弱原本期待中的教学效果,甚至进一步偏离原本的教学目标。这些潜在问题大致包括三点。

2.2.1. 资源与技术的现实限制

现有游戏资源和运行游戏的技术要求,是将数字游戏纳入高校教育时——尤其是在指定的专业课教学中——最为显著的客观问题。

从游戏资源问题来看,一方面,当下的教育游戏主要是以儿童为对象进行研发的,无法与高校教育接轨;另一方面,现有的严肃游戏(Serious Games)及一般数字游戏也鲜少与特有的教材、教学内容相适配。而此类问题目前无从解决:开发游戏需要投入时间与资金成本,更需要商业与市场支持,难以要求厂商针对特定的外国文学内容设计与制作高质量文学游戏。从运行游戏所要求的硬件支持来看,多数高校的数字多媒体设备与网络状况显然也无法满足教师或学生在课堂上切实去玩并沉入到一款游戏中。如《刺客信条·大革命》的叙事可以用于帮助学生理解法国18世纪启蒙主义文学中的意识表达,以及雨果《巴黎圣母院》《悲惨世界》等作品的精神追求,但教室中供老师操作的计算机几乎无法满足这款游戏对运行配置的要求,更不能要求学生自行准备昂贵的电脑设备与游戏软件。此外,教师的操作显然也应被纳入到运行游戏的技术考虑当中,而多数教师或许无法完成游戏操作,亦不应以此为教师增加额外的技术学习负担。这些问题都直接制约着数字游戏在外国文学课堂中的应用,使其难以转化为实际教学操作,而被迫停留在理论探讨阶段。

2.2.2. 游戏娱乐干扰学习任务

即便忽略受技术与资源所限而存在的客观与现实两方面的限制,直接将数字游戏应用于课堂教学也存在干扰既定学习目标的负面可能。数字游戏本身所携带的娱乐性及游戏性,与外国文学教学所需的学术性、文本细读强调的深度理解等并非完全契合,想要在游戏中完成有意识的、深度的学习,还需依赖游戏者自主的间离、思考与批判行为,在深度专注(deep attention)与超专注(hyper attention)之间找到平衡[8]。如借助绝大多数的多线程冒险类数字游戏(Adventure Game)都可帮助学生理解博尔赫斯、卡尔维诺等作家作品中的非线性叙事及其叙事革新价值,但学生亦有可能因过度沉浸于关卡解锁与对游戏本身的探索而忽视文本的结构问题,或对这一问题浅尝辄止,导致原有的教学目标被游戏过程稀释。

2.2.3. 游戏化导致浅层次学习倾向

数字游戏的娱乐化倾向,以及数字游戏的任务机制和快速反馈模式,可能使学生倾向于相对浅层的学习方式,从而忽略对文学文本的深度思考。在游戏的具身融入体验中,由于缺乏传统的“静观”经验所要求的审美距离,游戏者往往更注重即时反馈和成就感,这或将影响到游戏者对文学作品复杂主题和叙事策略的深入理解。例如,学生可以通过游戏作品《荒野大镖客》(Red Dead Redemption)中的主角行动来认识美国文学中的美式“硬汉”形象,又或是生态文学主题,但学生同时可能因专注于游戏中的战斗任务,而忽略了这些重要的文化表意。

3. 赋形与张力: 游戏驱动文本再现与分析

为更好发挥数字游戏潜在的应用价值,并积极应对其同时存在的问题与负面影响,需探索更为合理的应用场景与教学策略,以实现数字游戏与外国文学教学的切实及深度融合。在前文对数字游戏教学优、

劣势的分析基础上, 本节将重点聚焦于数字游戏与文学文本再现的结合方式, 选择两个具有代表性的“游戏-文学”配对进行深描式分析, 探索如何通过赋形(embodied)体验²与叙事接受, 推动文学教学中既定的文本分析与文化理解目标。

3.1. 赋形与文本再现

赋形体验可以理解为具身认知(embodied cognition)的应用与实践方式。具身认知理论强调: 学习者在理解文本时不仅依赖抽象思维, 还会通过身体经验来建构意义。在数字游戏中, 这种身体经验通过虚拟身体(avatar)的行动与代理机制(agency)得到延伸与具象化。正如学者所言: “游戏在一个多模态空间中构建情境意义, 从而使玩家解决问题, 并反思设计的复杂性, 这些设计既包括虚拟世界的, 又包括现代世界中真实与虚拟的社交关系及身份” [9]。由此, 可以提出两条实现文本再现的赋形路径: 直接赋形(direct embodiment)——通过玩家的操控与体验形成与文本的互动; 间接赋形(indirect embodiment)——通过观看、讨论或他人操作间接获得替代性体验。

3.1.1. 直接赋形再现

直接赋形是指学生以虚拟身体进入游戏世界, 借由具体操作去实现与故事及文本语境的互动, 从而以具身化的介入体验自然而然地感受特定文化场景。正如玛丽·劳尔-瑞安所强调的那样, 参与式体验下的沉浸叙事(immersion narrative)能够加深对叙事本身的理解[10]。在外国文学的学习过程中, 由于文本生产的文化语境、作品中的人物行为和叙事逻辑往往与本土学生的日常生活及文化经验之间隔阂较大, 理解文本通常存在一定困难, 而数字游戏的参与式及沉浸叙事设计可以通过动态还原特定历史场景及文化语境[11], 使学生在“具身”状态下自然而然地感受到某一文本的文化背景的复杂性。仍以游戏作品《刺客信条·大革命》为例: 在雨果的《巴黎圣母院》中, 大教堂既是舞台亦为“角色”, 其巨大的拱顶、阴影与钟声构成了一种“有意志的物体”, 既见证又参与着人物命运的转折。游戏中的大教堂则被转译为一个可行走、可攀登的三维场域: 玩家通过屋脊的攀爬获得高度差带来的视觉及情感位移; 在钟楼与中殿之间穿行时, 光线与回声的变化强化了空间情绪的瞬时转换。此处, 游戏的“虚拟身体”与玩家的动作产生具身体验, 使原本以文本语言进行的建筑拟人化得以转为一种可感知的身体事件。如此, 理解不再仅依赖文本的抽象阐述, 而通过“动作-感知-反思”的循环得以深化。

当然, 与教学安排及教材直接相关的游戏作品资源显然还非常有限, 但可以借助开放式的沙盒游戏(Sandbox Game)来弥补这一不足, 继而进行直接赋形。在诸如《我的世界》(Minecraft)、《集合啦! 动物森友会》(あつまれ どうぶつの森)等集合创意与创造的游戏, 玩家可以通过主动建造、摆放各类物品来搭建特定的叙事空间与叙事场景, 这便使得数字游戏原本有限的文本与叙述表达得到了扩展, 也使可运用的游戏资源得以扩大。

3.1.2. 间接赋形再现

间接赋形则是通过观看游戏过程或基于游戏叙事进行讨论, 形成替代性体验。在具体教学中, 由于设备与操作的限制, 学生往往无法直接操控复杂的数字游戏, 这时便可借助“间接赋形”来实现文学文本的再现。即便学生并未亲自操控虚拟身体, 通过观看教师演示视频、共享游戏录像或基于游戏场景设计的观察任务, 他们依然能够以具体的观察和思考来理解事件的发生。《刺客信条: 大革命》对十八世纪巴黎圣母院的高度还原, 仍旧为此提供了极佳案例: 教师可以播放一段角色从广场进入圣母院内部、再攀上钟楼的过程。学生在观看时不仅可以观察到建筑细节的逐层展开, 还能随着镜头的视角与角色动

²Embodied 通常译作“具身”, 此处参考学者孙静的译法, 以“赋形”这一动词形容词来指称相应状态, 下文将对二者作区分。参见: 詹姆斯·保罗·吉. 游戏改变学习[M]. 孙静译. 上海: 华东师范大学出版社, 2023。

作,感知光线、声音和空间高度的变化。这种“代理性”的替代体验仍能够使学生以感知与反思的方式理解雨果在《巴黎圣母院》中赋予建筑的象征意义。

在间接赋形中所应强调的核心,是让学生通过游戏化的互动方式深入理解文学内容,而非绝对依赖于游戏操作本身。之所以强调经由数字游戏来完成文学理解,首先是基于游戏的趣味性与吸引力,借此引导学生“主动进入”文学情境;其次则是让学生通过具身、赋形、互动等方式来介入文本观察、讨论与角色代入,体验文学作品的文化与叙事内涵。而通过以上示例中的间接方式,即使受限于实际教学环境,仍能实现赋形体验的教学目标,同时解决设备与操作水平不足的问题。

3.2. 张力中的文本分析

将数字游戏资源应用于外国文学教学的第二条有效路径,是重视其对经典文学叙事与文学形象的重塑功能。文学及文学角色如今已不仅存在于书籍当中,而是更多地活跃在各种媒介当中[12]。通过讨论今日的数字游戏如何重塑经典,探求此间张力,进而帮助学生深入理解文学作品和角色的多维意义,同时激发他们的学习兴趣与情感共鸣。

3.2.1. 游戏重塑经典的形态

数字游戏对经典文学的重塑方式总的来说存在两种常见形态,一是通过故事与叙事设计(包括角色形象与行为在内)对经典进行继承或改写,二是通过游戏中的视觉符号设计(包括图像式文本、服饰表现、武器设计等)与经典形成呼应。其中在第一种重塑形态中,经典文学通常会成为数字游戏审美接受中的重要组成部分,能够帮助建立期待视野[6],但数字游戏本身作为当代文化与价值观下的大众文化产物,并不可能完全契合原作的时代性表达,因此数字游戏对经典文学的重塑中通常包含着部分现代性改造。如在游戏作品《但丁地狱》(Dante's Inferno)中,“但丁”不再是那个困于黑暗森林中的诗人,而是被塑造为一个拿着死神镰刀的十字军英雄,作为玩家的读者虽仍需“穿越”九层地狱,但却是要为了营救女友贝阿德丽采而战斗。这与原作的“灵魂救赎”主题之间形成鲜明对比。而在第二种重塑形态中,游戏的视觉化设计与文化符号使用也同样会迎合现代审美倾向与当下的文化期待,这种取向一方面使游戏中的文化表达更易被玩家接受,另一方面也可能弱化其映射文本中原本具有的复杂性。如《巫师3》(Witchers3)中以现代视角完成表现设计的叶奈法,其外貌与性格相比原作更加贴近今日受众对女性角色的判断和理解,但这也在一定程度上弱化了原作中神秘性的表现。

3.2.2. 对比分析路径

游戏对经典文本叙述及符号表达的应用与重塑固然无法完全遵从并实现原著的全部面貌与文化表达,但却提供了显而易见的张力——这种张力既具有时代性,又带有不同叙事媒介及叙述手法差异的印记。将数字游戏内容应用于外国文学教学时,以这些张力作为分析文本的切入点,或能更好引导学生带着兴趣和具体问题理解并讨论原作中的历史性表达,以及现代作品对其价值的重塑。

按照林达·赫切恩(Linda Hutcheon)的改编理论,改编并非单纯的再现,而是对原作的再编码和再创造[13]。仍以《神曲》与《但丁地狱》的对比为例:从“忠实”的角度看,游戏在整体结构上延续了《神曲·地狱篇》的九层地狱框架,并通过环境设计与敌人造型保留了原作中对惩罚与象征的层级化呈现。这种空间与形象设置,能够使学生更加直观地感受到但丁作品中“结构即意义”的特征。然而,游戏同时在人物设定与叙事动机上也有显著的“偏离”:原作中的但丁是作为见证者与诗人的旅行者,他的旅程本质上是灵魂的净化与超越;而游戏中的但丁则被重塑为持剑战士,他深入地狱的目的不再是宗教性的认知之旅,而是拯救心爱之人。这种改写削弱了原作的伦理深度,却迎合了动作游戏的叙事模式和玩家对“英雄救赎”的期待。正是在这种“忠实与偏离”的张力中,教师可以引导学生展开批判性讨论:游

戏如何通过媒介机制与商业逻辑改写了《神曲》的精神内核? 这种改写是对原作的误读, 还是一次新的跨媒介解读? 通过这一分析, 学生不仅能够把握文学文本与游戏叙事的差异, 也能理解改编作为跨媒介对话所蕴含的创造性与复杂性。

这种对比分析路径在一定程度上可视作是对比较文学路径的转化, 但却是以更加具体、更加贴近本科生日常文化接受习惯的方式来完成比较文学方法对跨民族、跨语言、跨文化、跨学科视域下的问题分析。在对游戏与原著的张力分析中, 学生或更易建立对作品的共鸣情绪。

4. 设计与反思: 数字游戏融入教学的路径与优化

面对数字游戏应用于外国文学教学时同时存在的潜力与挑战, 进行具体课堂教学设计应始终把握一条原则, 即: 数字游戏仅是辅助工具, 教学目标始终是引导学生理解外国文学作品的文化背景、叙事结构和深层内涵。本节将进行更为具体应用探索与反思, 以资讨论与借鉴; 同时, 为了证明数字游戏介入课堂的适用性与应用潜力, 此处将引入更多游戏案例。

4.1. 目标设定: 明确教学核心需求

教学目标设定是整个教学路径设计的核心, 它直接决定着数字游戏应如何融入教学, 并指向学生在课堂上的学习成果和能力发展。将数字游戏引入高校课堂的目的与意义不在于方式、方法的创新性中, 而在于如何借助学生熟悉与喜爱的文化对象来完成有效教学, 因此在教学目标的设定上需始终回归外国文学教学的相应课程目标, 包括叙事理解、文本分析、经由比较阅读实现文化反思, 等等。故此, 教学目标的设定应围绕外国文学课程的核心任务展开, 确保数字游戏的应用始终是辅助教学的工具, 而非替代教学内容。在此可提出三种不同的教学目标示例:

示例 1: 文化背景理解。通过游戏作品《文明》(Civilization, 系列作品)模拟《荷马史诗》中古希腊文明的社会结构和战争场景, 加深对文学中英雄主义与时代性的理解。

示例 2: 叙事结构分析。通过非线性叙事游戏《史丹利的寓言》(The Stanley Parable)与《小径分岔的花园》中无限可能的宇宙进行对比, 探讨如何通过路径的选择构建“叙事迷宫”, 在比较过程中理解博尔赫斯作品里迷宫隐喻的哲学意涵。

示例 3: 主题与情感体验。通过游戏作品《请出示证件》(Papers, Please)或类似抽象体验类游戏探讨奥威尔作品中的人性荒谬与极权主义下的生存困境, 反思 20 世纪文学的精神表达。

在目标设定中, 需要考虑学生的学习水平和课程内容的难度, 以确保学生能通过游戏学习取得实质进展。在本科学习阶段, 学生通常对外国文学作品的文化背景较为陌生, 因而目标可倾斜于借助游戏完成“启发”和“感知”, 并依据实际教学情况决定是否继续深入。如在以上的第三条示例中, 应先将目标集中于借助展示《请出示证件》的基本内容, 让学生“重回”极权主义的语境当中, 初步感知人物生存中所面临的荒诞体验。

在此基础上可继续丰富教学目标的层次性, 以适应不同学生的需求与能力。如在借助《厄尔锡诺》完成《哈姆雷特》基本情节内容与奥菲莉亚的形象分析后, 可进一步探讨文学作品与数字媒介在表达上的共性与差异, 分析经典文学在现代传播中的价值与局限, 以此拔高目标来启发部分学生深度思考。

4.2. 场景选择: 设计游戏融入方式

教学目标和文学文本的特征决定了数字游戏的选择和融入方式, 而合理的场景设计能最大化数字游戏的教育价值。因此在明确教学目标与教学核心需求后, 应根据目标与文学文本的特点, 选择合适的数字游戏类型与具体游戏作品, 和不同的应用策略, 以适应明确的教学场景。利用游戏驱动完成文本再现

与分析的基本方式有两种：一是通过直接赋形与间接赋形来完成文本再现，二是借由经典文本与游戏表现的张力来进行深度分析。在具体操作中，还可结合文学文本的某一突出特征来选择合适的游戏作品，并进行教学场景设计。

4.2.1. 直接赋形设计

直接赋形是让学生通过亲身操作游戏，以“赋形”方式体验文学作品中的文化语境、人物情感或叙事结构。这种方式适用于学习文化语境复杂的文学作品，又或是理解与分析强调叙事参与感的文本。

示例 1：在学习《百年孤独》中马孔多家族历史时，可让学生自行通过体验《文明 6》的家族发展机制，感受家族兴衰背后的叙事逻辑与社会背景。

示例 2：在分析《罪与罚》中拉斯科尔尼科夫的心理挣扎时，可引入游戏《暴雨》(Heavy Rain)的心理选择场景，让学生“置身”道德困境中。

这种设计方式的优点在于学生可直接参与相似的文学世界，缺点则在于教学设备与技术未必能满足需求，故此还需要间接赋形设计的辅助。

4.2.2. 间接赋形设计

间接赋形是教师通过游戏视频、场景截图或故事线提取，将游戏作为教学过程的辅助工具，完成文本再现。这种方式适用于课堂时间有限或设备不足的情况，以及文学文本的某些特质可直接通过相关游戏元素辅助理解的情况。

示例 1：在学习《巴黎圣母院》的建筑叙事时，播放《刺客信条·大革命》中的空间探索视频与数字化保护资料，探讨建筑本身的叙事意义，以及文学艺术所体现的文化记忆作用。

示例 2：在学习《追忆似水年华》的时间与记忆叙事时，展示《星际拓荒》(Outer Wilds)中时间循环与物品解谜的机制设计，探讨普鲁斯特作品中的时间观与记忆的情感认知。

间接赋形用于教学设计时显然比直接赋形的灵活性更高，可选内容也更加广泛，但由于学生缺乏直接操作，体验感也相对较弱。

4.2.3. 对比分析设计

对比分析设计是要通过比较文学文本与数字游戏表现之间的异同，分析经典作品的原有表达和重塑后的现代表达之间的张力，激发学生对经典文本的再思考。这种设计适用于文学作品与游戏表现存在明显张力或对比差异的情况，如价值观、叙事风格、人物形象的不同等等。

示例 1：在学习《失乐园》时，分析不同风格与类型的游戏作品(如《以撒的结合》《海猫鸣泣之时》《恶魔转生》《以太之光》等)是如何设计“撒旦”形象的，讨论“撒旦”这一形象从宗教文本到文学文本，再到现代艺术文本中，都经历了怎样的转变。

示例 2：在学习《哈姆雷特》时，分析《厄尔锡诺》为何以奥菲莉亚为主角，讨论奥菲莉亚这一形象在理解《哈姆雷特》的悲剧性时具有什么意义，游戏在增强了女性主义视角后是否实现了同等的叙事表达。

对比分析设计的主要目的，应是在理解原文本的基础上进一步探讨游戏如何重塑经典形象，并引导学生从中发现当代作品与传统经典之间的衔接关系，以及文学作品在当代语境下的新意与深度，具有一定的拔高性质。

4.3. 反思优化：问题与解决策略

将数字游戏应用于外国文学教学时，可能出现三类问题：1. 设备与技术问题；2. 游戏对教学目标的偏离；3. 学生参与度存在差异。

其中设备与技术问题通常是由学校设备不足或师生对游戏操作不熟悉所引起的, 这一问题可通过间接赋形设计来解决。亦即, 以视频或图片呈现、叙事树状图等相对简单且平面的游戏资源替代实际的游戏操作, 将游戏内的关键场景片段提取出来作为课程材料。同时, 可以设计无游戏设备的替代活动, 如角色扮演或情节分析任务。

数字游戏对教学目标的偏离, 可能发生在学生过度沉浸于游戏的娱乐性而忽视文本分析的情况下。针对这一问题, 可在游戏教学环节的体验前设置较为明确的学习任务, 如要求学生记录游戏材料中与文本相关的情节、符号等内容; 在具体讨论时, 则始终引导学生同时对比游戏与文本, 确保分析的深度与方向。

此外, 由于部分学生可能对数字游戏不感兴趣, 会导致游戏教学的参与度降低。面对这样的问题, 可以设置分层学习任务, 将游戏教学作为常规教学中的一个选项, 而非绝对项, 允许学生选择以游戏、文学作品或其他材料为基础, 完成相应的学习活动。又或是在进行游戏教学时多鼓励小组合作, 让技术熟练的学生帮助其他学生一起完成任务。

当然, 这些教学路径与部分问题的解决策略还需通过进一步的实验教学实验来验证。

5. 结语

数字游戏为外国文学教学开辟了全新的可能性, 其独特的叙事模式和沉浸式体验能够有效补充传统教学中的不足。尽管面临资源适配和技术条件等挑战, 但通过合理设计与反思性应用, 数字游戏仍旧具备在跨文化语境下激发学生对文学的兴趣和深入理解文本的显著价值及教育潜力。为此, 有必要通过教学实验对设计路径进行具体验证, 收集学生反馈, 进一步优化相关的教学方法, 并进一步探讨数字游戏与文学、电影、戏剧等其他媒介在跨学科教育中的整合潜力。未来如有可能, 也应鼓励教师与游戏设计领域合作开发适配文学教学的专属游戏, 弥补现有资源的不足。

基金项目

阜阳师范大学教育教学改革研究项目“跨界性与融合性: 新文科背景下的《外国文学史》教学研究”(2024JYXM0046)。

参考文献

- [1] 高旭东. 走向世界文学的外国文学教学[J]. 社会科学战线, 2020(7): 159-161.
- [2] Martin, P. (2018) The Intellectual Structure of Game Research. *Game Studies*, 18, No. 1. https://gamestudies.org/1801/articles/paul_martin
- [3] Gee, J.P. (2003) What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
- [4] 赛利亚·霍登特. 玩家心理学[M]. 孙静, 译. 北京: 机械工业出版社, 2022: 67-71.
- [5] Keogh, B. (2014) Across Worlds and Bodys: Criticism in the Age of Video Games. *Journal of Games Criticism*, 1, 1-26.
- [6] 张曦萍. 论数字游戏文学[D]: [博士学位论文]. 兰州: 西北民族大学, 2024.
- [7] Cremin, C. (2016) Exploring Videogames with Deleuze and Guattari. Routledge, 54-66.
- [8] Hayles, N.K. (2007) Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes. *Profession*, 2007, 187-199. <https://doi.org/10.1632/prof.2007.2007.1.187>
- [9] 詹姆斯·保罗·吉. 游戏改变学习[M]. 孙静, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2023: 96.
- [10] Ryan, M.L. (2006) Avatars of Story. University of Minnesota Press, 97-125.
- [11] 彼得·A·C·纳尔逊, 傅善超. 电子游戏作为风景艺术[J]. 当代动画, 2024(3): 33-41.
- [12] Koskimaa, R. (2007) Cybertext Challenge: Teaching Literature in the Digital World. *Arts and Humanities in Higher Education*, 6, 169-185.
- [13] Hutcheon, L. (2006) A Theory of Adaptation. Routledge, 33-78.