

数字虚拟社区党建工作的多维嵌入路径研究

——基于网游社区的实证分析

寇新洋¹, 徐瑞恩¹, 黄欣渝¹, 张静怡², 颜百川³, 高用珍¹

¹天津师范大学政治与行政学院, 天津

²天津师范大学人工智能学院, 天津

³天津师范大学新闻传播学院, 天津

收稿日期: 2026年1月31日; 录用日期: 2026年4月22日; 发布日期: 2026年4月30日

摘要

数字时代, 网络社区逐渐成为Z世代大学生社交与价值塑造的重要场域。文章以18~25岁Z世代大学生网游玩家为研究对象, 基于扎根理论等质性研究方法, 着重探讨网游社区党建工作的嵌入实践路径和效果评价。研究发现, Z世代大学生玩家普遍认为相对传统较为单一的线下属地化党建方式, 将党建嵌入网络游戏这一形式具有创新性、生动性等特点, 其嵌入路径主要有内容嵌入、活动嵌入和情感嵌入。但目前多数游戏在衔接设计方面存在生硬化、形式化等问题。研究认为, 网游社区党建工作的多维嵌入有效对接Z世代群体特征, 有利于推进青年群体党建工作, 如何接续推进二者的有效联动, 是今后持续推进数字党建工作的重点所在。

关键词

数字党建工作, 多维嵌入, 网游社区, Z世代大学生

Research on the Multidimensional Embedding Pathways for Party Building in Digital Virtual Communities —An Empirical Analysis Based on Online Gaming Communities

Xinyang Kou¹, Ruien Xu¹, Xinyu Huang¹, Jingyi Zhang², Baichuan Yan³, Yongzhen Gao¹

¹School of Political Science and Administration, Tianjin Normal University, Tianjin

²School of Artificial Intelligence, Tianjin Normal University, Tianjin

³School of Journalism and Communication, Tianjin Normal University, Tianjin

Received: January 31, 2026; accepted: April 22, 2026; published: April 30, 2026

文章引用: 寇新洋, 徐瑞恩, 黄欣渝, 张静怡, 颜百川, 高用珍. 数字虚拟社区党建工作的多维嵌入路径研究[J]. 社会科学前沿, 2026, 15(4): 758-767. DOI: 10.12677/ass.2026.154363

Abstract

In the digital era, online communities have gradually become an important arena for social interaction and value formation among Generation Z university students. This study focuses on university student gamers aged 18–25 from Generation Z, employing qualitative research methods such as grounded theory to explore the embedded practice pathways and effectiveness evaluation of Party building work within online gaming communities. The findings reveal that Generation Z university student players generally consider embedding Party building into online games—compared with the relatively singular, offline, geographically based Party building approaches of the past—to be innovative and vivid in nature. Its embedding pathways mainly include content embedding, activity embedding, and emotional embedding. However, most games currently exhibit problems such as rigid and formalized design in terms of integration. The study argues that the multi-dimensional embedding of Party building in online gaming communities effectively aligns with the characteristics of Generation Z, which helps advance Party building among young people. How to sustain and promote effective linkage between the two will be a key focus for continuously advancing digital Party building efforts in the future.

Keywords

Digital Party Building, Multidimensional Embedding, Online Gaming Communities, Generation Z University Students

Copyright © 2026 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. 问题缘起

2025年7月,中国互联网络信息中心(CNNIC)发布的第56次《中国互联网络发展状况统计报告》清晰勾勒出数字时代的社会图景:我国网民规模已达11.23亿,互联网普及率攀升至79.7% [1]。由此可知,数字虚拟社区已成为Z世代大学生社交、娱乐及价值观念形塑的重要场域。并且,传统的党政部门公共服务存在一定程度的属地化倾向,出现公共服务与公众需求脱节的现象[2]。同时,单纯将党建内容迁移至线上也效果有限,存在叠床架屋、悬浮化等问题,形式创新多于内容建设[3]。党建工作需探索线上线下有机结合、多维嵌入的新路径,以有效连接虚拟社群与现实组织。因此,在这一背景下,如何在数字虚拟社区中有效开展党建工作,在网游社区中实现线上平台与线下实践的良性联动,成为当前党建引领青年思想的关键问题。

2. 文献综述

2.1. 数字背景下的党建研究:从“线下属地”到“线上嵌入”的范式转型

社会形势的新发展、青年群体的新需要、基层党建的新要求迫切需要改善传统的党建模式,提高党建的创新性和有效性。在这种背景下,将备受年轻人青睐的自媒体引入到高校党建之中已是大势所趋。自媒体党建主要是把微信、QQ等自媒体与高校党建工作相衔接,以党员和积极分子为主体,在这一新的平台内扩大政策宣传,进行党员教育、加强组织建设、强化纪律监督,进而提高高校党建有效性的一系列活[4]。传统党建工作以物理空间和组织隶属为基础,呈现出鲜明的“属地化”特征[5]。就线上嵌入

而言,嵌入本来是指某一事物(固体 A)卡进另一事物(固体 B)的过程和结果。一般地研究表明把 A 进入 B 的过程称为嵌入而当 A 已经进入 B 时,则被认为 A 已经嵌入于 B。格拉诺维特指出嵌入观点分为两种形式:关系性嵌入与结构性嵌入。前者是指行动者嵌入于其所在的关系网络之中并深受网络其他成员的影响;后者将嵌入置于更大层面即认为行动者所在的网络又是嵌入于社会文化传统、价值规范等结构之中的[6]。基于这两种形式,数字党建可以更好地进行线上嵌入。然而,互联网的普及催生了“网络社会”的崛起,对传统党建造成了一定程度的影响,但同时也弥补了传统党建的不足,为党建的发展提供了新的机遇[7]。

早期研究主要关注党建工作的“上网”与“在线化”,即利用网站、论坛、社交媒体等平台进行信息发布、理论宣传和事务办理[8]。郭先琴认为,推动党建工作由线下向线上融合发展,是由单向传递向双向互动发展,由相对独立向与经营深度协同发展,使党组织政治领导力、思想引领力、群众组织力、社会号召力持续提升[9]。随着技术演进与实践深入,研究焦点逐渐转向更具沉浸感和交互性的“虚拟党建”。张安庆与王安吉进一步指出,这种新型党建形态是作为现实党建的延伸与补充而存在的[10]。

在实践路径上,互联网党建已经实现了将互联网党建与传统党建结合、将组织内部宣传与社会宣传结合、将工作平台建设与党员管理教育服务建设结合、将对特定人的党建和对不特定人的党建结合,与时俱进地、创造性地推动了党建工作的发展[11]。网络空间作为一种新的文化,党组织要将党建工作与其中的先进文化相融合,要以文化教育人,以文化陶冶人,以文化凝聚人,引领树立合力共为的价值理念[12]。这些研究共同指向一个核心议题:党建工作如何超越物理空间的局限,在流动性强、去中心化的数字空间中进行联动并发挥引领作用。

2.2. 网络 Z 世代大学生群体研究

Z 世代大学生作为网络原住民,其行为逻辑与价值观念深受数字环境影响。因此,线上党建与虚拟社区的双重联动要充分考虑青年群体的行为方式。

首先,青年在网络上的实践行为折射出青年的主体性和社会性发展需求[13]。该群体社会心态与观念深受互联网环境的影响,媒介使用状况客观塑造了其社会心态与观念的变化趋向[14]。基于马中红的研究发现,网络在中国青年的社会生活和情感世界中扮演着极为重要的角色,大部分的被调查者表示他们可以通过网络进行联系和交友,而在美国青年人中,相信这一点的只占 21% [15]。由这组数据可以得知,网络对当代中国青年的影响远大于其他国家的青年。对新时代青年而言,网络空间、社交平台使其拥有了更广泛的言论自由,网络游戏、网络直播、短视频等娱乐载体较易激发青年情感共鸣、寻得自身价值归属[16]。这也正与 Z 世代大学生的主体性特征相呼应。

其次,青年的网络参与具有高度的热情性和“场域化”“媒介化”特征[17]。本研究以网络游戏社区作为典型代表来进行探讨。吴玲玲早前便分析了网络游戏构建的复合传播模型,网络游戏基于网络的媒介优势把大众传播、群体传播、人际传播、人类传播融合为一体,并经由变异、拓展呈现出不同的传播特性,使玩家在虚拟体验中潜移默化地接受特定的符号系统与文化观念[18]。王春霞的研究进一步表明,要将红色文化资源开发与研究中取得的最新成果,与青年的关注点相结合,不断创造出兼具历史厚度、思想高度、情感温度的高质量网络作品,以更好地满足青年的需要[19]。这表明,符合网络场景特性、尊重 Z 世代大学生心理需求的“游戏化”设计,可能成为连接 Z 世代大学生与主流价值的重要桥梁。

最后,青年在虚拟社群中进行着复杂的“认同建构”。美国学者瑞格尔德(Rheingold)最早将其定义为“一群主要藉由计算机网络彼此沟通的人们,他们彼此有某种程度的认识、分享知识和信息,如同对待朋友般彼此关怀而形成的团体”[20]。在党建语境下,张风寒与钱云光探讨了如何通过构建高校党建虚拟社区,研究认为虚拟社区的研究路径呈现出多样化与系统化的特点,主要集中在制度建设、平台构建、

理论与实践结合、功能优化以及具体场域的治理与发展等方面，这可以在线上空间培育青年的组织认同与政治认同[21]。据此，Z世代大学生群体的所思所感，所作所为深受网络影响，对Z世代大学生群体党建工作提出了新要求。

综上所述，现有研究虽关注到数字党建的线上转型与青年网络实践的特征[22]，但在虚拟社区党建领域，尤其针对网游社区这一Z世代大学生聚集的鲜明场域，仍缺乏将“党建创新”与“Z世代大学生网络实践逻辑”多维嵌入的机制性探讨，且对如何实现线上线下有效嵌入、构建虚实贯通的党建场域关注不足。互联网在拓展青年政治参与渠道、提升参与质量的同时，也带来了诸多挑战，要推动青年网络政治参与协调发展[23]。因此，本研究旨在回应上述缺口，核心研究问题是在数字虚拟社区(以网游社区为典型)中，党建工作如何突破传统“属地化”和“单向嵌入”的局限，通过创新方法与机制，实现与Z世代大学生网络实践逻辑的“多维嵌入”，从而有效提升引领效能。

3. 研究方法与分析

3.1. 研究方法

本文以18~25周岁Z世代大学生网络游戏玩家为研究对象，综合运用半结构化深度访谈法收集研究数据，旨在全方位保障研究数据的丰富性与有效性，为后续分析提供坚实的数据支撑，受访者信息详见表1。

依据“游戏类型偏好(恋爱类/竞技类)-游戏时长(日均1h以上)-党建接触经历”三维标准，多渠道确定15位参与访谈人群，每人平均访谈时长约60分钟，核心问题包括“当前游玩游戏的互动特征”“对传统党建宣传的看法”“党建与游戏结合的接受形式”等，累计形成访谈文本约3.5万字。

Table 1. Basic information of respondents

表 1. 受访者信息简表

编号	性别	年龄	职业	受教育程度	核心游玩游戏
N1	女	21	在校大学生	本科(汉语国际教育)	《恋与深空》《光与夜之恋》《第五人格》
N2	男	23	在职实习生	本科(机械工程)	《CSGO》《王者荣耀》
N3	女	21	在校大学生	本科(化学)	《橙光》《奇迹暖暖》
N4	女	21	在校大学生	本科(社会工作)	《狼人杀》《开心消消乐》
N5	男	20	在校大学生	本科(法学)	《金铲铲之战》
N6	女	23	在校大学生	硕士(教育学)	《第五人格》《光遇》
N7	女	20	在校大学生	本科(英语师范)	《燕云十六声》《战双帕尼什》
N8	女	21	在校大学生	本科(广播电视学)	《公主连结》《碧蓝航线》
N9	男	24	在职实习生	本科(市场营销)	《崩坏星穹铁道》《重返未来 1999》
N10	女	21	在职实习生	本科	《王者荣耀》
N11	男	23	在校大学生	专科(能源)	《CSGO》《金铲铲之战》
N12	女	21	在校大学生	本科(汉语言文学)	《第五人格》《光遇》
N13	男	22	在校大学生	本科(金融)	《王者荣耀》《原神》
N14	女	20	在校大学生	本科(医学影像)	《开心消消乐》《抓大鹅》
N15	男	22	在校大学生	本科(机械工程)	《反恐精英》《全球攻势》

3.2. 数据分析

本文以扎根理论为核心分析框架，借助 NVivo14 软件对访谈文本进行三级编码，确保数据分析的系统性与客观性。

(1) 访谈文本编码(基于扎根理论)

① 开放编码：基于扎根理论的开放编码方式，以“词频 ≥ 3 次”“与研究主题强相关”为标准，对访谈文本拆解、概念化后，形成了多类初始范畴，各范畴包含相应初始概念，并附典型访谈文本来源，具体如表 2。

Table 2. Open coding

表 2. 开放式编码

初始范畴	包含初始概念	典型访谈文本来源
游戏时长	固定时长	喜欢《金铲铲》这类棋盘竞技游戏，每天玩 1.5 小时左右 (N11)
游戏动机	攻略获取(小红书/抖音/超话)	然后互动活动的话，我可能会在类似于小红书、超话、抖音上获得一些与我玩的游戏有关的攻略(N14)
游戏类型偏好	推理类、休闲换装类、棋盘竞技类、恋爱模拟游戏类、拒绝动作类游戏	主要玩恋爱模拟游戏和竞技类，比如恋与深空、第五人格 (N1)
游戏社交	轻度社交(点赞/送花)组队社交(同学/朋友)	会在游戏中给朋友点点赞，给我认识的现实生活中的好朋友们送点花之类的，主要是和现实中的朋友交流比较多，因为我也多少有一点社恐(N3)
化身功能认知及管理	是自我思想、言论表达载体，会用心经营账号、虚拟人设	我觉得网络游戏中的化身是我的思想载体。与我的生活、想法有关(N3)
虚拟身份与现实关系	与现实身份弱关联、与现实生活强关联、角色无影响(游戏/生活分离)	这倒是没有，主要是专业不对口，唯一有联系的可能就是我和恋与深空里的祁煜有相似的教师这个职业(N1)
传统党建宣传	传统宣传以线下讲座/课堂活动为主，过于死板/正经、线上宣传便捷/创新	大部分还是比较正式的宣传类讲述，以及一些课堂活动等等比较传统的党建宣传方式，大多数都比较正经，那种讲座之类的比较多(N3)
党建游戏态度	不同的人对此有不同的看法，比如新奇有趣、开放接受、支持自然融入，比如存在割裂感、避免频繁灌输	主要会想到人物形象这方面吧，而且我认为这两者可能比较割裂，不太适合融入到一起，还是比较期待两者融合的方式的，觉得很新奇(N3)
党建活动参与驱动	参与党建活动的奖励驱动，包含奖品、知识、社交等多种形式，满足玩家不同需求	接受党建融入游戏，如红色地名、主题皮肤；希望红色活动奖励是游戏内皮肤、纪念徽章等。(N11) 希望通过网络游戏中的党建活动获得对党建的进一步理解，在架空环境内红色副本能获取到党建宣传的不同形式。(N1)
期望的党建内容	推理类红色任务(解密革命档案)、红色海龟汤、文物修复互动、纪念日志宣传	接受《金铲铲》中设计红色羁绊；希望红色活动在完整赛季保留红色内容，重大纪念日推出临时活动。(N11)

续表

排斥的党建活动内容	设计上的形式化、党建内燃、危机隐私, 拒绝强制性学习观看, 反对历史娱乐化	不太支持。我玩游戏就是为了放松解压和我朋友玩, 不想被这些内容打扰。(N15) 像第五人格这个游戏里面有很多负面的, 包括外国的角色, 如果要加入红色副本, 不一定会做的好。(N1)
虚拟身份的影响	虚拟身份会对个人的心理、社交、形象设计多方面产生影响, 如降低言论顾虑、影响党建接受度	是一个与爱人或者是朋友交流的媒介, 或者说可以让我体会到不一样的人生(N1)
党建游戏建设三方认知	玩家、政府与党组织、游戏运营方认知, 前者为主体, 确定政府党组织的价值导向地位, 后者提供技术支持	玩家的话……就是有意见就提吧, 比如觉得哪个活动太尬了, 反馈给官方, 还有愿意参与的就积极点, 别全当任务应付。(N3) 运营方做内容, 党组织审核。(N14)
虚实互嵌模块	包括活动、奖励及期待, 如线下剧本杀 + 线上案件、线下活动解锁线上线索, 真实性保障	线下和朋友组队玩剧本杀, 线上用游戏角色继续查案, 两边线索能串起来, 最后凑齐完整的历史故事(N14)
党建游戏设计细节	设计兼容性, 内容呈现避免形式化, 控制频率, 注重情节真实性和真实细节	如果游戏本身做得用心, 不是那种粗糙的“贴标签”式宣传, 我肯定愿意啊。(N3)
社区治理	内容管理与用户参与, 言论过滤(屏蔽不良言论), 红色专区建设, 增加玩家反馈渠道和 UGC 激励(玩家分享)	可以设个反馈渠道啊, 比如像学校的校长信箱一样, 专门有人负责处理这种事, 反馈上去之后给个明确答复就行。(N11)

注: 由于篇幅有限, 访谈文本仅部分呈现。

② 主轴编码: 通过挖掘初始范畴间的因果与逻辑关系, 将 23 个初始范畴整合为 5 个主范畴, 明确“前因 - 现象 - 路径”逻辑链, 主范畴关系如图 1 所示。

③ 选择编码: 围绕“青年玩家对党建 - 游戏联动的接受机制”核心范畴, 整合主范畴形成理论框架, 明确“游戏行为基础 → 党建认知转化 → 联动需求满足 → 接受度提升”的逻辑路径, 核心范畴与主范畴对应关系如表 3 所示。

Table 3. Selective coding

表 3. 选择编码

核心范畴	主范畴	范畴内涵
游戏行为与认知基础	A1 游戏行为特征	玩家的游戏类型偏好、时长分配、社交模式等行为习惯
	A2 党建认知现状	玩家对传统党建宣传的接触渠道、评价与认知误区
联动接受驱动现状	B1 融合态度倾向	玩家对党建 - 游戏结合的整体接受程度(开放/中立/抵触)
	B2 参与动力来源	驱动玩家参与联动的因素(奖励、知识获取、社交需求)
联动实施优化方向	C1 内容设计偏好	玩家认可的联动形式(剧情嵌入、皮肤道具、解谜任务)
	C2 风险规避需求	玩家担忧的问题(强制任务、信息泄露、历史娱乐化)

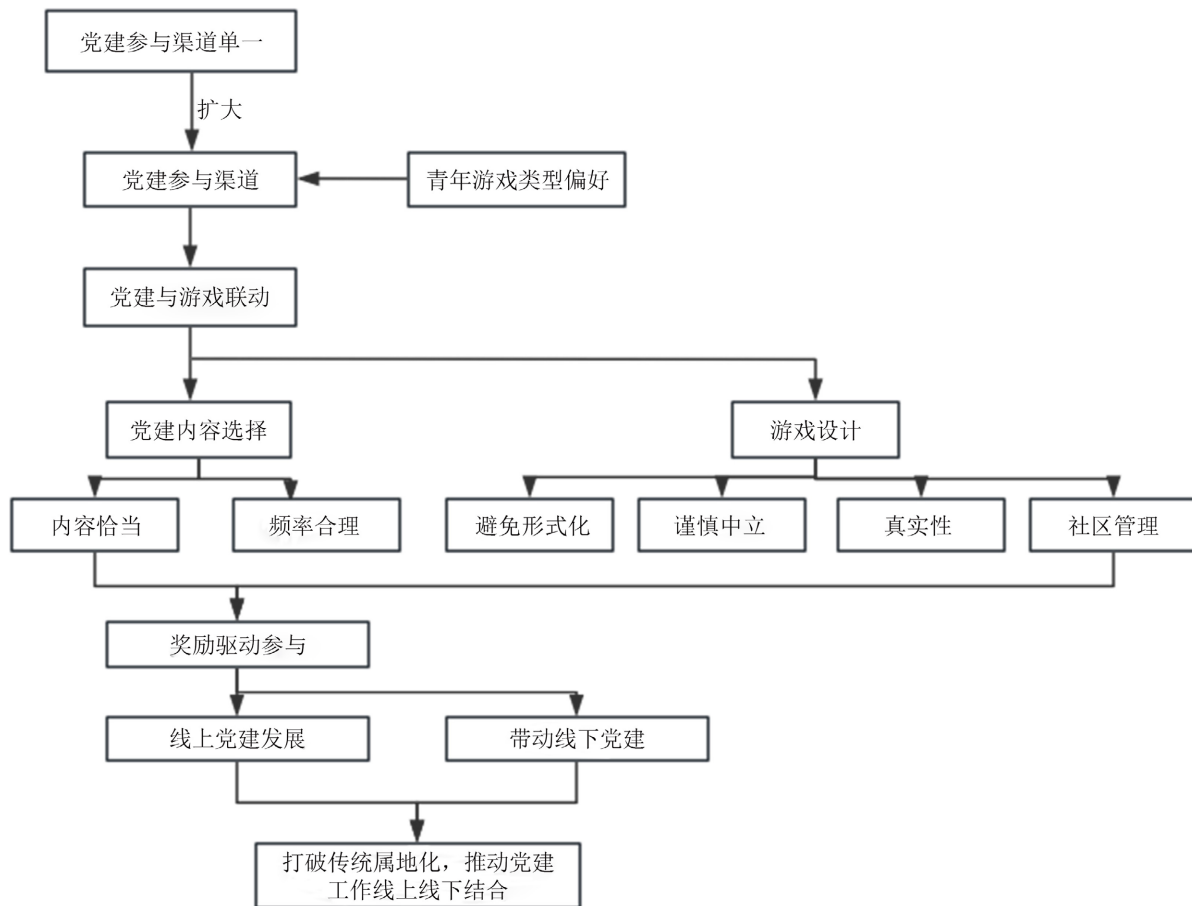


Figure 1. Diagram of relationships among main categories
图 1. 主范畴关系图

4. 主体内容分析

基于对青年玩家的深度访谈与编码分析，党建工作与网游社区的多维嵌入核心，是彻底立足青年玩家的接受逻辑，实现党建内容、数字非遗与游戏场景、玩家需求的深度适配，其关键实践维度如下。

4.1. 内容嵌入实现从“机械嫁接”到“有机再生”的适配升级

内容嵌入的核心是打破党建内容、数字非遗与游戏本体的割裂感，摒弃简单“机械嫁接”的粗放模式，实现三者的有机共生。传统“机械嫁接”多表现为党建理论、红色标语或非遗元素在游戏中的生硬植入，如在加载界面强制弹出非遗技艺介绍文本、在竞技场景中突兀插入红色宣传口号，既与游戏玩法脱节，又违背玩家“无痛获取”的体验诉求，易引发抵触情绪。而有效的有机嵌入，需基于游戏类型的核心逻辑适配内容形式，这一观点获得多数玩家认同。

竞技类玩家追求玩法层面的深度结合，受访者提到对于“红色羁绊”的期待“赶紧出吧！我肯定试”（N11）——表明他将党建元素视为一种可供策略选择的新玩法，而非外部灌输的新知识。针对这类需求，竞技类游戏可以将数字非遗元素和党建主题结合转化为玩法的延伸，让玩家在策略搭配中自然感知红色精神：

恋爱类玩家注重情感逻辑连贯性，担忧“谈着恋爱突然就去执行任务就好奇怪”（N1），偏好“红色非遗视觉类、互动类”设计，“非遗联动对游戏来说更像是附属内容，锦上添花就好，简单易见、随时随地

能看到的形式更合适”(N1), 希望党建内容内化为角色背景或情感冲突情境, 避免“谈情说爱中突然说教”(N15)的违和感, 正如受访者所说“和乙游男主一起体验非遗制作过程, 对游戏参与度和线下非遗发展都有好处”(N15);

推理类玩家倾向通过解谜互动获取知识, “红色海龟汤”这类形式之所以被接受, 是因为它完美契合了该类游戏核心的“解谜逻辑”(N14)。党建知识因契合解谜逻辑而恰当融入游戏环境, 实现知识获取与游戏乐趣的深度绑定。

4.2. 活动嵌入构建“虚实贯通”的沉浸式叙事体验

活动嵌入的核心是打破线上线下的场景壁垒, 通过构建融入数字非遗的完整“叙事流”, 让党建活动成为贯通虚拟与现实的沉浸式体验, 而非孤立的单一场景活动。访谈显示, 接近半数玩家希望党建内容以沉浸式体验形式呈现, 而传统线上党建活动多局限于游戏内的独立任务, 完成后即结束, 缺乏持续互动性和吸引力。“线下剧本杀 + 线上虚拟案件模式”(N14)则凭借完整的叙事逻辑获得玩家的青睐。通过线上线下线索、奖励的相互绑定, 形成“线下铺垫 - 线上深化 - 线下落地”的完整叙事链条, 推动玩家从线上兴趣延伸至线下实践。同时, 活动设计需尊重玩家社交需求差异, 既设置协作模式满足互动诉求, 也提供单人解谜关卡适配“社恐”玩家偏好, 实现活动覆盖面与沉浸感的双重提升。

4.3. 情感嵌入尊重“娱乐空间自主感”的轻量化渗透

情感嵌入的关键是尊重青年玩家在游戏场景中的“娱乐空间自主感”, 避免以教育者姿态单向灌输, 通过数字非遗元素的适配与氛围营造, 实现心理层面的接纳。“娱乐空间自主感”是玩家的核心诉求, 即游戏作为休闲解压的专属空间, 应避免被外部无关内容干扰, 受访者直言“我玩游戏就是为了放松解压和我朋友玩, 不想被这些内容打扰”(N15)。因此党建与数字非遗内容的融入需遵循“不打扰、强适配”原则。

一方面, 利用虚拟身份的“缓冲作用”降低心理防御, 玩家以游戏角色参与“非遗传承”主题党建活动时, 会将体验视角转化为“角色的经历”, 减少对严肃内容的抵触感, 正如受访者所言“用游戏里的角色身份看相关内容, 没那么抵触”(N3); 另一方面, 控制内容呈现的频率与形式, 采用受访者偏好的轻量化、碎片化方式自然渗透, “加载页面的剧情小提示, 加载时瞅一眼就能记住, 不用特地在某个界面单独查看, 很方便”(N11), 如在游戏加载页、胜利结算页面以简短文字或动画呈现“非遗小知识”及党建相关文化传承理念, 既不影响游戏节奏, 又能实现潜移默化的影响。关于党建内容传播的“转化率”的探讨, 需区分玩家参与的初始动机与后续认知变化。如访谈中玩家提及最初参与党建游戏活动, 仅为获取皮肤、棋盘等虚拟奖励, 是纯粹的任务式参与; 但在体验红色羁绊、写实红色棋盘的过程中, 会主动了解延安、长征等历史背景, 以及会和同学、朋友探讨背后的红色故事, 实现从“为奖励参与”到“主动学习认知”的转化, 这一转变正是党建内容融入网游的核心效果体现。

5. 结语

网游社区已成为 Z 世代大学生社交、价值塑造的核心场域。传统属地化、线下集中式党建模式难以适配青年网络化、流动化特征, 单向宣讲易引发疏离感, 党建工作亟需向虚实交织场景拓展, 实现线上线下协同互嵌[24]。研究表明青年玩家对党建与游戏联动持开放态度, 25%表示非常支持, 但排斥形式化、强制性灌输与历史娱乐化呈现, 且联动需适配游戏类型逻辑[25], 对于不同形式的网游需要制定相应的联动方案。

研究指出党建与网游社区互嵌仍面临三重挑战: 一是内容融合易陷入“机械嫁接”, 如何平衡党建严肃性与游戏娱乐性需精准把控; 二是玩家需求差异显著, 社交偏好、游戏类型不同导致接受度分化,

需差异化设计；三是虚实互嵌的真实性与持续性保障不足，历史细节还原与长效运营机制有待完善。

未来实践中，需从三方面推进：内容上摒弃生硬植入，实现党建内涵、数字非遗与游戏玩法的有机再生；形式上尊重玩家娱乐空间自主感与社交差异，采用轻量化、场景化呈现方式；机制上构建“内容互嵌、心理互嵌、活动互嵌”的三维体系，通过线下剧本杀与线上副本联动、游戏奖励与非遗体验兑换等形式，打破场景壁垒。同时，需强化社区治理，设立反馈渠道与红色专区，规避隐私泄露、历史娱乐化等风险。该研究突破了传统党建的空间局限，构建了适配 Z 世代大学生网络行为逻辑的实践路径，为数字时代巩固意识形态阵地、创新基层治理提供了学理支撑与实践参照，其核心价值在于实现了党建工作与青年生活场景的深度衔接，让红色基因在数字空间焕发出新活力[26]。从“单向嵌入”到“双重互嵌”的理想转型，将复杂的历史政治叙事“轻量化”“场景化”处理，虽降低了接受门槛，但也存在压缩历史厚度、弱化政治严肃性的风险，如何在“好玩”与“好教”之间保持必要的张力，仍是悬而未决的核心难题。

基金项目

天津市大学生创新创业大赛立项项目(202510065201)。

参考文献

- [1] 中国互联网信息中心. 第 56 次《中国互联网络发展状况统计报告》[EB/OL]. <https://www.cnnic.net.cn/n4/2025/0721/c88-11328.html>, 2025-07-21.
- [2] 陈亮, 李元. 去“悬浮化”与有效治理: 新时期党建引领基层社会治理的创新逻辑与类型学分析[J]. 探索, 2018(6): 109-115.
- [3] 全林. 党建引领城市基层治理的现实困境与优化路径[J]. 上海交通大学学报(哲学社会科学版), 2021, 29(1): 115-125.
- [4] 王通. 新媒体对高校思想政治教育的影响与对策研究[D]: [硕士学位论文]. 吉林: 吉林农业大学, 2018.
- [5] 王杨. 结构功能主义视角下党组织嵌入社会组织的功能实现机制——对社会组织党建的个案研究[J]. 社会主义研究, 2017(2): 119-126.
- [6] 王思斌. 中国社会工作的嵌入性发展[J]. 社会科学战线, 2011(2): 206-222.
- [7] 储霞. 运用互联网开展党建工作的思考[J]. 理论探索, 2012(1): 65-67.
- [8] 姚剑英. 高校网络党建的现状调查与优化策略[J]. 思想教育研究, 2011(1): 45-47.
- [9] 郭先琴. 数字化背景下自然博物馆党建工作模式创新探讨[N]. 市场信息报, 2025-10-22(015).
- [10] 张安庆, 王安吉. 关于虚拟党建与现实党建相关性的分析[J]. 才智, 2014(35): 299.
- [11] 陈甦, 刘小妹. 我国“互联网+党建”新模式成效斐然[J]. 人民论坛, 2017(1): 103-105.
- [12] 曹海军. 党建引领下的社区治理和服务创新[J]. 政治学研究, 2018(1): 95-98.
- [13] 陆士楨, 刘庆帅. 浅议新时代青年工作的新格局——由当代青年热词引发的思考[J]. 中国青年社会科学, 2020, 39(4): 1-8.
- [14] 张志安, 龚沈希. 中国青年研究热点议题与学术启示[J]. 青年探索, 2024(1): 20-31.
- [15] 马中红. 新媒体与青年亚文化转向[J]. 文艺研究, 2010(12): 104-112.
- [16] 杨章文. 网络泛娱乐化: 青年主流意识形态的“遮蔽”及其“解蔽”[J]. 探索, 2020(5): 181-192.
- [17] 胡玉宁, 祁彬斌, 朱学芳. 从“空巢”心态到“集群”行为: “空巢青年”现象透视与网络映射[J]. 中国青年研究, 2017(8): 36-43+84.
- [18] 吴玲玲. 网络游戏的传播模型建构与传播机制分析——基于大型角色扮演类网络游戏[J]. 福建论坛(人文社会科学版), 2010(4): 104-105.
- [19] 王春霞. 论红色文化资源在大学生思想政治教育中的功能定位及实现路径[J]. 思想理论教育导刊, 2018(5): 132-135.

-
- [20] Rheingold, H. (1993) *The Virtual Community*. Addison-Wesley. <https://www.rheingold.com/vc/book/>
- [21] 张风寒, 钱云光. 高校智慧党建虚拟社区的构建逻辑与实践路径[J]. 思想教育研究, 2021(4): 46-48.
- [22] 同雪莉. 数字青年主体能动性的抗逆力机制——基于青年虚实共生微观实践的现实考察[J]. 社会科学研究, 2025(3): 77-86.
- [23] 曹雅丽. 网络时代的中国青年政治参与[J]. 中国青年研究, 2001(6): 43-46.
- [24] 王元彬. 大学生党建网络信息化创新实践研究[J]. 思想理论教育导刊, 2013(4): 120-122.
- [25] 胡玉宁. 剧本杀: 青年浸入游戏叙事的认知图式及其文化嵌入[J]. 中国青年研究, 2022(9): 18-26.
- [26] 黄威威. 传统党建融合数字党建: 新时代党建高质量发展的新路径[J]. 探索, 2024(2): 86-97.