

网络游戏中的中华优秀传统文化传播与认知建构

廖靖成

成都工业职业技术学院信息工程学院, 四川 成都

收稿日期: 2026年6月4日; 录用日期: 2026年8月5日; 发布日期: 2026年8月17日

摘要

网络游戏作为兼具叙事性、互动性与沉浸性的数字媒介, 正在成为传统文化再现与传播的重要场域。文章在叙事学、沉浸理论与参与式文化视角下, 分析中华优秀传统文化元素在网络游戏中的呈现机制及其对玩家文化认知、情感体验与群体归属的影响。研究认为, 网络游戏并非只是传统文化符号的展示窗口, 而是通过场景营造、角色扮演、任务情节与社交互动, 将文化资源转化为可体验、可操作、可分享的互动内容。玩家在游戏过程中通过探索、选择、协作与再创作参与文化意义的生成, 从而形成对传统文化的感知、理解与情感联结。同时, 网络游戏中的文化表达也受到市场需求、政策环境与资本机制的共同影响, 可能存在符号消费、浅层化呈现和玩家抵触等问题。因此, 网络游戏在传统文化传播中的作用应被理解作为一种具有潜力但并非自动有效的媒介实践, 其文化教育价值有赖于内容设计、玩家接受和社会语境之间的动态互动。

关键词

网络游戏, 中华优秀传统文化, 文化教育, 认知建构, 沉浸理论

The Dissemination and Cognitive Construction of Chinese Traditional Culture from the Perspective of Online Games

Jingcheng Liao

School of Information Engineering, Chengdu Vocational & Technical College of Industry, Chengdu Sichuan

Received: June 4, 2026; accepted: August 5, 2026; published: August 17, 2026

Abstract

As a digital medium characterized by narrative, interaction and immersion, online games are be-

coming an important field for the representation and dissemination of traditional Chinese culture. From the perspectives of narratology, immersion theory and participatory culture, this paper analyzes the presentation mechanism of traditional Chinese cultural elements in online games and their influence on players' cultural cognition, emotional experience and sense of group belonging. The study argues that online games are not merely display windows for cultural symbols. Through scene construction, role playing, plot tasks and social interaction, they transform cultural resources into interactive content that can be experienced, operated and shared. Meanwhile, cultural expression in online games is also shaped by market demand, policy environment and capital mechanisms, and may face problems such as symbolic consumption, superficial presentation and player resistance. Therefore, the role of online games in cultural communication should be understood as a promising but not automatically effective media practice, whose cultural educational value depends on the dynamic interaction among content design, player reception and social context.

Keywords

Online Games, Traditional Chinese Culture, Cultural Education, Cognitive Construction, Immersion Theory

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. 引言

中华优秀传统文化主要包括四种层次的文化形态，分别是物态文化层、制度文化层、行为文化层和形态文化层[1]。物态文化保存和传承相对完善，而其余各形态，特别是非物质文化形态，因其动态性、延续性、生态性和可变性等特点，多数都面临保护困境，文化价值和意义也难以传递与扩散[2]。同时，现代社会的快节奏和多元化发展，使得部分年轻人对中华优秀传统文化的认知和理解相对有限，对其深层次价值认识也不足。在数智化背景下，如何推动中华优秀传统文化的传承、转化与再阐释，关键在于深度把握文化本身赖以生存与发展的历史语境。由于形成传统文化的“原生社会土壤”早已变迁，模拟、重构或再造其情境，便成为了让传统文化“活”起来的重要路径。

数字技术的发展不仅改变了文化传播方式，也为传统文化的再生提供了新媒介，其中网络游戏尤其具代表性。在数字媒介环境中，文本的呈现方式得到进一步拓展，其故事情节和存在情境在不断地被重构，用户的感知模式逐渐从“观看”转变为“体验”[3]。作为当前数字媒介领域的备受青睐的对象，网络游戏凭借其场景构建、互动机制与沉浸体验，已成为传统文化传播与再阐释的重要载体。通过在游戏设计中融入中华优秀传统文化，玩家能够以具身化方式接触传统文化的审美形式、历史故事与价值意涵。这样的具身实践，有助于增强玩家对传统文化的兴趣、理解与情感联结。

2. 网络游戏：中华优秀传统文化的新载体

作为一款多人在线竞技游戏，《永劫无间》还原传统兵器、服饰与建筑的艺术特征，将“以柔克刚”“后发制人”等东方哲学思想融入核心玩法与叙事中，构建了一个可游、可感的武侠世界，增进了玩家对传统武学文化的认知。《原神》作为开放世界角色扮演游戏，也融入了丰富的中华优秀传统文化元素，如游戏中的璃月地区以中华文化为基础建造，其中的建筑、服装和风景名胜均以中国实景为基础制作。此外，在哔哩哔哩、YouTube 等平台内有着大量游戏主播深入剖析游戏中的剧情和所运用的文化元素。与传统的单向输出方式相比，网络游戏更容易激发玩家主动发掘和讨论文化内涵。当前网络游戏中传统文

化内容的增长，应放在市场需求、政策环境与资本机制相互作用的结构中理解。一方面，玩家对国风美术、历史叙事和传统审美元素的兴趣，为游戏企业开发传统文化题材提供了现实市场基础；另一方面，文化数字化、精品游戏和文化传播相关政策，也在一定程度上推动游戏企业将传统文化元素纳入内容生产体系。同时，资本逻辑又会将传统文化转化为可消费的视觉符号、角色皮肤、联动活动和营销资源，使文化表达同时具有教育、审美与商业多重属性。

网络游戏汇聚的亿级玩家与传统文化自身的强大影响力，共同成就了其“现象级”的传播效果。根据第56次中国互联网络发展状况统计报告显示，截至2025年6月，我国网络游戏用户已高达5.84亿人次，占整体网民数量的52.0% [4]。网络游戏在当代文化图景中已成为一股结构性力量，其在传统文化传承与创新教育方面蕴含的巨大潜力也理应重视。

学术界对游戏在文化保育方面的功能关注早已有之。最初讨论的焦点在于批判并修正将游戏视作为一种“风险性娱乐” [5]的观念。例如，库尔特·斯奎尔(Kurt Squire)认为，人们过多关注游戏所产生的潜在的风险或危害，而忽略了游戏的文化教育潜力[6]。拉尔夫·多纳(Ralf Dörner)等人指出，游戏除了具备娱乐功能外，还能提供其他目标，比如促进公共参与以及提高公众的道德水平等[7]。而具体到游戏对玩家传统文化认知的影响，既有研究主要有以下取向：其一，探讨将游戏应用于历史文化的教学[8]；其二，分析游戏对历史文化的传承与重塑及其产生的结果[9]。因此，本文将网络游戏视作为具有积极社会影响的中华优秀传统文化载体，关注特定游戏内容在文化教育中的潜在作用，剖析传统文化如何通过游戏这一媒介实现传播、再阐释与认知建构。

3. 从接受到参与：网络游戏中的玩家主体性生成

(1) 文化教育中的学生主体性

在文化教育活动中，教育对象不应仅被视作被动的信息接收者，也应被理解为具有解释能力、选择能力和行动能力的参与主体。传统教育过程若过度强调单向传递，容易忽视学生的兴趣、经验和情感需求。马克思主义关于人的全面发展理论指出：“人的全面发展根本上或本质上是人的主体性的发展”[10]，这与现代教育强调激发学习者主动性、反思性和创造性的目标相契合。基于此，本文将“玩家主体性生成”界定为一个动态过程：玩家在游戏互动中由旁观式接受转向主动探索、意义解释与自我建构。网络游戏之所以受到青年群体喜爱，正是因为其能够通过规则、任务、反馈和社交机制激发玩家的参与欲望，使玩家在持续互动中形成较强的主体参与意识。

(2) 兴趣为引，激发内生动力

网络游戏玩家参与意识的形成，植根于游戏本身所倡导的“休闲放松”“公平公正”等核心体验。这些特质精准切中了玩家的核心诉求，有效激发了其参与热情，点燃其精神意识的“兴趣点”。将这一内在逻辑应用到文化教育上，即应立足于受教育者的时代特征和现实需求，激发其内在兴趣，使文化内容不再只是外部灌输的知识，而成为学习者愿意主动接近、主动理解和主动讨论的对象。

网络游戏凭借其情景构建、互动机制与沉浸体验，能够增强受教育者对中华优秀传统文化的认知与理解。首先，青年群体作为“网络原住民”，往往更重视自我表达、平等互动和情境体验，因而被动、单向的教学过程已不再完全适应其学习需求。网络游戏作为一种互动娱乐形式，契合了受教育者的媒介经验，以游戏为媒介的学习方式，有助于打破传统文化教育的单一性。其次，通过巧妙的设计和创新，网络游戏可以成为激发玩家对中华优秀传统文化兴趣的有效途径。当游戏中融入历史、文学、艺术和民俗等内容时，受教育者在参与游戏的过程中会接触到丰富的文化知识，并通过任务探索、角色扮演和场景体验理解传统文化的魅力。当传统文化元素不再是课本上静态的知识点，而是转化为游戏中有待探索的任务、可供运用的技能时，学生便从被动的听众转变为主动的探索者和实践者。

(3) 关注焦点，强化外在引力

网络游戏之所以能够促使玩家形成较强的参与意识，重要原因在于其机制能够捕捉玩家的心理“关注点”，通过视觉、听觉、情节等多重感官刺激释放出吸引力，从而形成持续的外部牵引。这一机制表明，主体意识的生成往往源于外部条件对兴趣与情感的激发。将这一逻辑引入文化教育之中，意味着教育者需要从受教育者的时代特征与心理诉求出发，通过创造具有吸引力的教育情境来优化学习体验，使学生在被吸引、被触动和被启发的过程中，逐步完成从被动接受到主动理解的转化。

具体到增强受教育者对中华优秀传统文化的认知与理解，网络游戏凭借其音像化特征、沉浸式体验与交互机制，为文化教育提供了独特的实现路径。现代媒介技术所带来的视觉冲击与情感体验，契合了年轻一代对审美愉悦与情感共鸣的追求。当传统音乐、舞蹈、戏曲、建筑等元素被融入游戏情境之中时，学生在沉浸式互动中受到吸引，在感官愉悦的同时接触并理解中华优秀传统文化的审美形式和价值意涵。此外，网络游戏的角色代入机制为学生提供了以“主人公身份”参与文化叙事的可能，使其在文化任务的探索中获得实践性体验，完成从被动接受到主动体验、从外在吸引到内在理解的心理转化。

(4) 双向互动，促进主动探索

网络游戏通过规则、反馈和任务机制，在赋予玩家娱乐体验的同时，也为其提供了自我解释和意义建构的空间。此种双向互动能够弱化玩家的被动性，并增强其主体参与意识。将中华优秀传统文化元素融入网络游戏，并不意味着游戏设计者可以单向决定玩家的理解方式；相反，玩家会在操作、选择、讨论、二次创作和社群互动中不断重新解释游戏中的文化信息。由此可见，网络游戏的文化教育功能不是单向传递的结果，而是游戏文本、玩家经验与社群互动共同作用的过程。

4. 寻找契合点：作为网络游戏叙事要素的中华优秀传统文化

玛丽·劳尔·瑞安基于跨媒介叙事的理论视角，提出了理解网络游戏叙事的三个关键概念：环境、人物和情节[11]，这一框架在跨媒介叙事领域，特别是游戏叙事领域具有一定代表性，并且已有研究证实，以这三个要素构成的叙事框架能够有效地分析游戏中文化符号的运作机制[12]。不过，网络游戏也对传统叙事学提出了新的挑战。传统叙事学更多关注作者、文本、人物、情节与接受者之间的关系，而游戏叙事的特殊性在于玩家不仅是接受者，也是行动者。玩家通过操作、选择、失败、重试和社交互动参与叙事进程，因此游戏叙事并不是封闭文本中的故事展开，而是规则、空间、角色与玩家行动共同生成的过程。基于此，本文立足于环境、人物与情节三大叙事要素，通过分析其在游戏场景、角色与情节中的具体呈现，系统考察传统文化符号的叙事构架与运作逻辑。

(1) 叙事空间的深度感染：游戏场景与传统文化场景的共鸣

为了实现游戏沉浸，玩家需要积极参与虚拟环境并融入游戏情节之中，而空间沉浸式体验是最基础、最容易的一种方式，它可以让玩家完全置身于虚拟世界中[13]。因此，游戏将历史建筑等文化景观转化为叙事基底，使其在物质空间层面成为承载与活化传统文化教育功能的重要依托。

场景在叙事中具有形式功能、模仿功能和主题功能。其一，形式功能是指场景能够以框架的形式为故事设定时间、空间和人物，使其更加生动鲜活[14]。在形式功能层面，特定的文化场景成为叙事展开的依托，并为情节的组织与推进提供了框架性支持。通过这种方式，文化场景为故事的叙述提供了一个基础结构，引导着情节的发展和人物的行动。同时，文化场景还能够营造出独特的氛围和情感，进一步增强了故事的感染力和吸引力。其二，模仿功能是指通过描述场景来展现现实，并超越现实[14]。模仿功能层面，游戏借历史建筑空间营造出纪实与魔幻并存的叙事景观。这种叙事张力的形成，恰恰源于游戏对历史真实的创造性转化而非简单复刻。例如，在还原特定时期建筑形制与空间格局(纪实)的同时，巧妙融入符合其世界观设定的奇幻元素(魔幻)，这种基于史实又超越史实的处理方式，本身即构成了一种独特的

叙事风格,使玩家在真实与幻想的交织中获得沉浸式体验。《逆水寒》中的“磁州枕梦”剧情就是以磁州窑烧制技艺为文化依据而创作的。另一方面,游戏在将历史文化转译为互动体验时,其艺术性与商品属性必然要求融入合理的想象与创造,例如,在“磁州枕梦”的剧情中,玩家可以体验“时空穿越”。其三,主题功能指的是阐明场景在叙事中所可能蕴含的清晰象征意义[14]。在主题功能层面,历史文化遗产在游戏中的运用,已超越表象的景观属性,深度融入叙事结构,成为解锁和推动情节的核心功能性要素。比如,在武侠游戏《天命奇御》中,玩家需要运用中国古代的机关术、棋谱甚至传统中医药理等知识破解谜题、推进剧情。游戏中文化元素并非简单的背景装饰,而是直接关联任务成败的关键交互节点。通过这种将传统文化知识转化为必备通关手段的设计,玩家得以在解谜过程中自然构建起对文化遗产功能价值的深度认知,从而领会其超越时空的智慧主题。

(2) 角色塑造的文化内涵:从具身体验到文化身份的共鸣

人物及其行动可以被视作为推动故事情节发展的一种关键元素[15]。在游戏这一叙事载体中,“人物”(character)这一叙事学术语被重新定义为“角色”(role)。在传统叙事学中,角色的概念主要涵盖了叙述者、受述者和叙事关涉物等元素[16]。而数字叙事学对角色内涵的关键拓展在于增加了“扮演者”维度。这使玩家的身份发生了根本转变—从旁观者成为积极的参与者,其身份与叙述者、受述者相互交织,共同构建出以玩家为核心的叙事结构。

在扮演角色的过程中,玩家并非被动接受固定的文化符号,而是通过自身的操作、决策与情感投入,主动参与了对角色文化内涵的“再阐释”,从而与设计者预设的文化编码共同形成一个崭新的阐释空间。在美学阐释层面,游戏设计者为玩家提供了各种传统艺术形式中的美学元素。在多人动作竞技游戏《王者荣耀》中,角色“甄姬”的“游园惊梦”皮肤,其灵感源于昆曲《牡丹亭》。设计者从妆容、头饰、水袖乃至角色姿态中提取戏曲元素,完成了对杜丽娘这一经典文学形象及其“至情”理念的文化编码。在知识阐释层面,游戏将文化典籍与历史叙事转化为角色设定的元文本,实现了从历史知识到互动体验的符号学转译。在竞技游戏《永劫无间》中,角色“特木尔”精神内核可溯源至中国古代北方游牧部落的历史传说与生存智慧。玩家通过理解和运用该角色,在体验过程中感知并理解其所承载的游牧文化精神。该游戏将富有民族特色的文化符号深度嵌入角色的核心机制与视觉表达,能使高强度对抗的网游同样成为传播独特文化价值与审美理念的有效载体。

(3) 情节构建的叙事动力:任务驱动下的文化故事演绎

游戏情节映射了玩家在虚拟社会中的行为模式及其后果,也反映了对游戏内社会关系的认知与适应过程。其核心功能在于驱动游戏叙事框架的演进,并引导玩家完成对角色的塑造、调整与重构。但游戏情节的展开并非单纯遵循开发者的预设路径,而在很大程度上由玩家的自主行动所决定。这种互动性为建构性知识体系的形成创造了条件,并使文化知识 with 遗产教育这一严肃主题,通过游戏化的方式实现有效的传播与接纳。

首先,游戏通过情节将传统文化元素进行符号转译,构建出能够直接作用于玩家社会实践的符号系统与实践导向。以《原神》为例,游戏情节将散落的中国传统文化元素编织进璃月的故事线与角色行为中,使其升华为一个统一的符号体系。玩家在璃月接取任务、解决争端的过程,即是与这套符号系统互动、并受其塑造的社会实践,从而在行动中完成了对文化从感知到认知建构的深化。其次,在游戏叙事中,传统文化作为游戏的有机构成,通过与玩家行为的互动,成为推动情节发展的核心力量。《暗影火炬城》在柴油朋克的外壳下,嵌入了深厚的东方文化基因。游戏中的关键解谜环节需要玩家操纵“皮影戏”这一非遗艺术形式的机关,而场景中遍布的霓虹招牌与市井生活也充满了老上海的风情。玩家与这些文化元素的互动,直接破解关卡难题,推进剧情,传统文化在此成为了实实在在的游戏机制和叙事动力。同时,游戏开发者积极借鉴传统戏剧的“三幕”或“五幕”结构,并将历史事件中的悬念与冲突转化

为叙事动力。这种转化使宏大的历史叙事与玩家具体的合作、竞争等行动单元深度融为一体。例如，在模拟经营游戏《江南百景图》中，核心叙事动力是重建被火灾毁坏的江南名城。游戏将“清明上河图”所描绘的古代市井生活、建筑美学等传统文化元素转化为核心玩法。玩家的每一项建造与布局决策，都是在复现和传承优秀的传统文化，这种对“重现繁华”的追求本身，就构成了平静而持续的情节发展动力。

5. 认知建构：设计创新、沉浸体验、文化理解和群体归属

通过网络游戏这一特殊媒介，环境、人物和情节三大要素搭建了一个中华优秀传统文化与玩家深度互动的叙事空间。在这一空间中，玩家不仅能够身临其境地体验传统文化的魅力，还能通过互动和参与，深化对中华优秀传统文化的理解和情感联结。而沉浸体验(Flow Experience)正是这一过程中的关键因素。当人们全身心投入某项活动时，所体会到的整体感受即为沉浸体验，它能够激发人们的积极性和持续性[17][18]。米哈里·契克森米哈赖(Mihaly Csikszentmihalyi)指出，沉浸体验涵盖九个要素，即“挑战-技能平衡”、清晰的目标、明确的反馈、行为与意识的融合、注意力的高度集中、感知控制、自我意识的消解、时间失真感以及内在奖励所带来的满足归属感[18]。其中，“挑战-技能平衡”是沉浸体验形成的核心前提，即当个体在行动中感知到挑战与自身技能达成匹配时，才会进入沉浸状态[19]。

依照这一理论的逻辑，设计创新是传统文化认知建构的内容基础，通过将传统文化元素与游戏机制融合，创造出具有适当挑战性的内容，满足沉浸理论中挑战与技能平衡的要求；沉浸体验是核心环节，借助数智技术构建高度仿真的文化情境，从视觉、听觉等多感官层面吸引玩家的注意力，这一过程符合沉浸理论中行为与意识融合、注意力集中的特征；文化理解是关键步骤，在沉浸式学习环境中，玩家如同沉浸在一个具有文化内涵的世界里，主动探索知识内容，这与沉浸理论中体验本身具有目的性，以及自我意识与文化相融合的特点相符；群体归属则是升华阶段，在游戏社交空间里，玩家基于对传统文化的共同兴趣形成虚拟文化群落，并在交流互动中深化对文化内容的理解。这四个方面紧密相连、相互影响，共同构成了在网络游戏中生成中华优秀传统文化认知建构的有效路径。

(1) 设计创新：传统文化元素的游戏化呈现

沉浸理论追求的“挑战-技能平衡”的状态，为文化认知创造了理想的心理条件；而程序修辞理论则揭示，游戏中的体验，包括这种沉浸状态的达成，根本上依赖于游戏规则系统的意义组织功能[20]。规则并非中性的技术装置，它通过限定交互的可能性来传递特定的文化理解方式。二者共同指向一个结论：传统文化若欲在游戏空间中引发深度共鸣，就必须超越视听符号的表层移植，实现向游戏规则内核的深度编码，即完成一次根本性的游戏化转译。具体而言，这种转译在实践中主要呈现为机制性融入与情境化嵌入两种互补路径。

在网络游戏的机制性融入中，设计要求将传统文化的内容直接转化为游戏的核心规则和玩法，而非停留于视觉或叙事的装饰性层面。例如，在动作游戏《燕云十六声》中，玩家在体验基于传统武术理念的斗系统的同时，将“点穴”这一传统武术概念，设计成一个有冷却时间、消耗内力、能打断敌人特定技能的关键战斗技能。玩家必须在恰当的时机主动使用它，才能有效克敌。在此过程中，玩家不再是被动的文化符号接收者，而是通过规则驱动下的策略选择，亲身实践并内化传统武术的战术思维与价值逻辑，在交互中完成对文化内涵的深度理解。而在网络游戏的情境化嵌入中，设计要求将传统文化元素转化为玩家交互行为发生的意义场域与文化语境，通过重构虚拟世界的环境、叙事与社交规则，使传统文化价值观成为引导玩家行为的内在逻辑。以田园模拟游戏《桃源深处有人家》为例，游戏将中国古代农耕文明中的节气观念、邻里互助伦理与“天人合一”的自然观，嵌入作物生长周期、节庆活动与村落建设等系统之中。玩家在遵循时序种植、参与端午祈福等行为时，并非在完成外在于游戏世界的“文化任务”，而是在一套以传统伦理为基底的规则中自然生存。这种嵌入使传统文化不再是被教导的知识，而

是演化为玩家数字化生存方式的组织原则，实现文化认知从感知到认知建构的升华。

(2) 沉浸体验：高度仿真文化情境的构建

沉浸体验是游戏体验的核心环节，游戏借助数智技术来构建高度仿真的文化情境。在这一过程中，从视觉、听觉、触觉等多感官层面吸引玩家的注意力，这符合沉浸理论中行为与意识融合、注意力集中的特征。游戏的叙事方式高度契合沉浸体验。通过运用虚拟仿真等先进技术手段，塑造出极为真实的情境场景，使玩家能够从多感官层面参与其中，形成多维度的沉浸式体验。这种沉浸式体验不仅能够让玩家更加身临其境地感受游戏的魅力，还能够提高玩家的参与度和忠诚度，为游戏产业的发展带来新的机遇和挑战。

在视觉层面，游戏设计以符合视觉感知规律为基础，系统挖掘中华优秀传统文化中的美学元素，并借助计算机技术进行高精度还原，从而通过符号设计引导玩家沉浸于特定的文化情境之中。游戏《逆水寒》凭借先进的图形技术，对北宋时期的汴京进行了精细的数字复现。游戏不仅还原了城市的肌理与建筑的形制，更通过动态的昼夜天气系统与丰富的市井交互，营造出强烈的历史沉浸感，为玩家构筑了一个可游、可感的“数字汴京”，提供了独特的审美体验。在听觉层面，动态音频系统的运用，为传统文化声音元素的叙事整合提供了技术基础。通过将其与游戏内的情节、任务及文化仪式进行结构性整合，在声音层面还原了文化场景，更深度强化了玩家的情境感知与情感共鸣，从而为玩家带来更加丰富、深入的游戏体验。《光·遇》曾与中国国家级非遗“福建客家土楼”进行联动，背景音乐更融入了空灵的古筝和悠远的箫声，完美烘托出土楼沉稳、包容的文化氛围。这一设计让全球玩家在沉浸式的探索与社交中，感受到中国传统建筑与音乐和谐共生的哲学之美。

(3) 文化理解：沉浸式学习环境的塑造

资本逻辑虽是网络游戏产业的重要动力，但与知识教育的融合也构成其长远发展的现实诉求。对游戏知识功能的开发，在回应社会期待的同时，也提升了产品的文化声誉。故而，在程序规则层面突破创新，构建促使玩家主动探索的沉浸式环境，便成为实现“寓教于乐”的重要路径。以《燕云十六声》为例，这款以五代十国为背景的开放世界游戏，凭借其市场热度与独特的文化解读，在玩法机制与世界构建上实现了中华优秀传统文化的创新性融合。游戏并未停留在建筑、服饰等视觉符号的还原，而是将“太极”“点穴”等传统哲学与武学概念转化为核心交互机制。玩家可在战斗中运用“以柔克刚”的太极劲借力打力，或通过点穴定身影响对手与环境，甚至在庞大的开放世界中运用“听风辨位”等传统技艺进行探索。这种将文化精髓从“观看的对象”转化为“互动的手段”的设计，不仅创造了独特的游戏体验，更让玩家在策略抉择中感悟东方智慧。

学习环境创设的常用策略是基于游戏引擎技术，对文物、建筑及遗址进行高精度数字化还原，并在呈现历史背景的同时，赋予其知识传播功能。不少具备文化意识的现代游戏已做出系统尝试。例如，在武侠题材网游《逆水寒》中，开发团队依托文献考据与数字建模，重构了北宋时期汴京城的市井风貌、河岸景观与重要礼制建筑，使玩家能够在开放场景中沉浸式感受宋代都市格局与社会生活气息。此类项目通常依赖高额资金投入、扎实的考古资料支撑与细致的艺术设计，共同拓展了传统文化符号在数字媒介中的表现力，构建出既忠于历史又充满交互意趣的虚拟场域。此外，游戏还通过主线与支线剧情、场景叙事、书籍道具等软性植入方式，将历史知识、文学典故与社会制度等内容有机融入体验流程。《逆水寒》中“汴京民俗节”系列任务，以宋代节庆习俗为背景，引导玩家参与当时的风俗活动，并在完成目标的过程中自然了解相关文化内涵。在强化游戏世界的可信度与情感黏着度的同时，也无形之中实现了文化知识的情境化传递，使玩家在娱乐过程中形成对历史文化的具身认知。

(4) 社群互动：文化社群的形成与互动

游戏服务器技术是支撑大规模在线交互的底层架构，其催生的帮会、家园等系统，是虚拟社交生态

的具象化呈现。此类数字共同体能够促进基于共同兴趣的文化社群形成，并使玩家通过讨论、分享、图像记录和二次创作交流对传统文化的理解，从而推动个体认知向社群化解释和再建构延伸。

在大型多人在线游戏中，逐渐衍生出一类以虚拟空间景观审美为主要行为导向的玩家社群，其行为模式常被概括为“采风”或“跑图”。该类玩家不以完成游戏任务或参与竞争性互动为目标，而是致力于在游戏场景中进行漫游、观察与图像记录，形成了一种以视觉体验与空间沉浸为核心的游憩性玩法。其中，富含传统文化意象的建筑遗存、历史城镇与民族聚落等数字场景，因其独特的美学风格与历史叙事内涵，常成为这类玩家频繁驻留与进行符号化记录的“打卡”热点。在社交媒体领域，“跑图”这一现象迅速“破圈”，成为了维系特定兴趣群体“群落生活”的重要符号资源。为了配合“跑图”的采风行动，《鸣潮》凭借其“动态等级同步”与“多维立体探索”的开放世界设计，构建出一个层次丰富、东方科幻景观。玩家可运用钩索、蹬墙跳等立体移动技能，在垂直维度上自由穿梭，从不同视角领略东方美学与科幻想象交织的视觉奇观，极大地强化了漫游过程的沉浸感与自主性，使“跑图”本身成为一种对游戏世界美学风格的深度解读与个性化体验；而在《九霄缳神记》借助御风、悬吊等动作系统，实现古典山水意象的数字化转译。此类设计拓展了虚拟景观的感知维度，也为中华优秀传统文化在数字媒介语境下的再现与传播提供了新的路径。正因如此，游戏设计者和玩家之间形成了一种共同创作关系，二者通过共同的努力和创造力，构建了一个开放式的文化景观类叙事系统。在这一系统中，游戏设计者提供了框架和基础，而玩家则通过自己的选择和行动，参与到故事的发展和演变过程中。这种协作关系不仅激发了玩家的参与感和创造力，还为游戏带来了更加丰富和多样化的叙事体验。

6. 风险与边界：网络游戏文化传播的现实限度

网络游戏虽然为传统文化传播提供了新的媒介空间，但其文化教育功能并非天然成立。游戏首先是一种娱乐产品，玩家进入游戏的主要动机通常是休闲、竞技、社交或审美体验，而不一定是接受文化教育。因此，当游戏中的文化表达被设计得过于直接、说教或任务化时，玩家可能产生抵触心理，甚至将其理解为对娱乐体验的干扰。这说明，网络游戏中的文化传播不能简单套用传统课堂教育逻辑，而应尊重玩家的自主选择 and 参与动机。

同时，商业化机制也可能导致传统文化表达的浅层化。在市场竞争和流量逻辑影响下，部分游戏可能更倾向于提取传统文化中视觉冲击强、识别度高、便于营销的元素，如服饰、建筑、兵器、节庆符号等，而对其历史语境、思想内涵和复杂意义缺乏深入呈现。此时，传统文化容易被压缩为可消费的“国风标签”，文化传播也可能滑向景观化和符号化。网络游戏对传统文化的转化因此需要在艺术创新、商业收益与文化解释责任之间保持平衡。

此外，玩家是具有解释能力和再创作能力的参与者。从文化研究视角看，游戏中的传统文化表达既可能是商业资本对文化资源的“收编”，也可能被玩家通过二次创作、戏仿、攻略和社群讨论重新解释。玩家可能在接受、协商和抵抗之间形成多样化理解，这种再阐释既可能扩大传统文化的传播范围，也可能造成意义偏移、戏仿化使用或价值争议。因此，玩家对传统文化的认知是在游戏内容、个体经验、社群互动与社会语境之间不断协商和建构的结果。

7. 结语

网络游戏作为兼具叙事性、互动性与社群性的数字媒介，为中华优秀传统文化的数字化呈现与文化教育提供了新的可能。针对中华优秀传统文化教育，可将相关文化资源融入网络游戏之中，通过游戏环境对文化场景的模拟、游戏角色对文化身份的承载、游戏情节对文化故事的演绎，构建出具有文化教育意义的叙事空间。进而，借助设计创新、沉浸体验、文化理解和群体归属等机制，使玩家在体验、探索和互动过程

中形成对传统文化的感知、理解与情感联结。

需要指出的是,网络游戏并不能自动实现传统文化的有效传播与深层认知建构,其实际效果还受到内容设计深度、玩家接受方式、平台社群环境和商业化机制等因素的影响。本文主要基于理论分析与典型案例讨论,尚未通过问卷、访谈、玩家行为数据或实验方法检验网络游戏对玩家文化认知建构的实际影响。未来研究可进一步选取具体游戏产品与玩家群体,通过问卷调查、深度访谈、弹幕评论分析、社群文本分析或游戏行为数据分析,考察不同类型玩家对传统文化元素的感知、接受、抵抗与再阐释过程。

基金项目

成都工业职业技术学院 2025 年度校级教改项目“多模态数据融合技术赋能课堂项目化教学探索与实践”。

参考文献

- [1] 张岱年,方克立. 中国文化概论[M]. 北京:北京师范大学出版社, 2004: 3-4.
- [2] 黄永林,谈国新. 中国非物质文化遗产数字化保护与开发研究[J]. 华中师范大学学报(人文社会科学版), 2012, 51(2): 49-55.
- [3] 刘涛,刘倩欣. 新文本新语言新生态“讲好中国故事”的数字叙事体系构建[J]. 新闻与写作, 2022(10): 54-64.
- [4] 第 56 次《中国互联网络发展状况统计报告》[EB/OL]. 2025-07-21.
<https://cnnic.cn/n4/2025/0721/c88-11328.html>, 2025-10-21.
- [5] McKernan, B. (2013) The Morality of Play: Video Game Coverage in the New York Times from 1980 to 2010. *Games and Culture*, 8, 307-329. <https://doi.org/10.1177/1555412013493133>
- [6] Squire, K. (2003) Video Games in Education. *International Journal of Intelligent Games & Simulation*, 2, 49-62.
- [7] Abt, C.C. (1987) *Serious Games*. University Press of America.
- [8] 宫树梅. 历史题材教育游戏的设计研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 华中师范大学, 2008.
- [9] 史旻昱. 游戏对文化的重构与传承——以游戏《三国志》为个案[J]. 新闻大学, 2015(2): 32-38.
- [10] 张耀灿,张耀灿,郑永廷,等. 现代思想政治教育学[M]. 北京: 人民出版社, 2006: 284.
- [11] [美]玛丽·劳尔·瑞安. 跨媒介叙事[M]. 张新军,林文娟,等,译. 成都: 四川大学出版社, 2019: 309, 7-8.
- [12] 刘涛,张媛媛. 通往数字人文的游戏之路: 游戏叙事中的传统文化符号再现及其程序修辞机制[J]. 南京社会科学, 2023(11): 123-136.
- [13] 张新军. 数字时代的叙事学——玛丽·劳尔·瑞安叙事理论研究[M]. 成都: 四川大学出版社, 2017: 170.
- [14] [美]戴维·赫尔曼,等. 叙事理论: 核心概念与批评性辨析[M]. 谭君强,等,译. 北京: 北京师范大学出版社, 2016: 85-90.
- [15] [俄]弗拉基米尔·雅可夫列维奇·普罗普. 故事形态学[M]. 贾放,译. 北京: 中华书局, 2006: 23-59.
- [16] [美]杰拉德·普林斯. 叙事学: 叙事的形式与功能[M]. 徐强,译. 北京: 中国人民大学出版社, 2013: 7-8.
- [17] Csikszentmihalyi, M. (1975) Play and Intrinsic Rewards. *Journal of Humanistic Psychology*, 15, 41-63.
- [18] 徐娟,黄奇,袁勤俭. 沉浸理论及其在信息系统研究中的应用与展望[J]. 现代情报, 2018, 38(10): 157-166.
- [19] Guo, Y. (2004) Flow in Internet Shopping: A Validity Study and an Examination of a Model Specifying Antecedents and Consequences of Flow. Ph.D. Thesis, Texas A & M University, 11.
- [20] 刘涛,曹锐. 程序修辞的概念缘起、学术身份与运作机制[J]. 新闻与写作, 2022(4): 46-56.