

沉浸传播视域下网络游戏中传统文化具身实践与认同建构研究

——以《燕云十六声》为例

赵玉琳, 郭焯宁

北京印刷学院新闻传播学院, 北京

收稿日期: 2026年4月29日; 录用日期: 2026年5月21日; 发布日期: 2026年6月4日

摘要

数字媒介时代, 沉浸传播重构了“人-媒介-文化”的互动关系, 网络游戏成为中华优秀传统文化活态传承的核心载体。本文以《燕云十六声》为研究案例, 基于沉浸传播、具身认知与文化认同理论, 采用文本分析、深度访谈、问卷调查等方法, 拆解游戏中传统文化的传播机制。研究发现, 游戏通过沉浸要素协同重构实现文化的具身转化, 具身实践是文化认同建构的核心中介, “三大空间零重构”为其提供底层支撑, 研究为传统文化数字传承与国风游戏设计提供了参考。

关键词

沉浸传播, 网络游戏, 传统文化, 具身实践, 文化认同, 《燕云十六声》

Research on the Embodied Practice and Identity Construction of Traditional Culture in Online Games from the Perspective of Immersive Communication

—A Case Study of *Where Winds Meet*

Yulin Zhao, Yening Guo

School of Journalism and Communication, Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing

Received: April 29, 2026; accepted: May 21, 2026; published: June 4, 2026

文章引用: 赵玉琳, 郭焯宁. 沉浸传播视域下网络游戏中传统文化具身实践与认同建构研究[J]. 新闻传播科学, 2026, 14(6): 78-85. DOI: 10.12677/jc.2026.146140

Abstract

In the era of digital media, immersive communication has reconstructed the interactive relationship among “human, media and culture”, and online games have become the core carrier for the living inheritance of China’s fine traditional culture. Taking *Where Winds Meet* as the research case, this paper deconstructs the communication mechanism of traditional culture in the game by adopting methods such as text analysis and questionnaire survey based on the theories of immersive communication, embodied cognition and cultural identity. The study finds that the game realizes the embodied transformation of culture through the collaborative reconstruction of immersive elements; embodied practice serves as the core mediator for the construction of cultural identity, and “the zero reconstruction of three spaces” provides the underlying support for this process. This research provides a reference for the digital inheritance of traditional culture and the design of Chinese-style games.

Keywords

Immersive Communication, Online Games, Traditional Culture, Embodied Practice, Cultural Identity, *Where Winds Meet*

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. 绪论

(一) 国内外研究现状述评

国内研究围绕四大核心维度展开：其一，沉浸传播理论的本土化应用研究。喻国明教授构建的沉浸传播理论体系，核心聚焦“人-媒介-现实”的深度融合逻辑，现有研究多围绕其技术载体与场景构建展开，在游戏领域的应用多停留在表层设计分析，忽视了其核心的“三大空间零重构”机制，未建立沉浸传播与文化认同的系统性关联。其二，网络游戏与传统文化传播研究。现有研究已完成从“符号呈现”到“具身实践”的范式转向，胡钰等学者指出国风游戏对传统文化的传播已突破表层符号植入，转向深层文化逻辑转化[1]；何威等学者通过实证研究证实游戏互动设计会显著影响玩家对传统文化的认知，但现有研究对沉浸传播在文化转化中的贯穿性作用探讨不足[2]。其三，具身实践与文化认同的跨学科研究。现有研究已证实数字场景具身实践对个体文化认同的显著影响，但游戏场景中二者的内在关联机制仍存在缺口，尤其是沉浸传播的调节作用尚未被充分挖掘[3]。其四，《燕云十六声》个案研究。现有内容多为行业评析与玩家体验分享，缺乏基于传播理论的系统性学术解读。

国外研究形成三大核心脉络：其一，沉浸传播与数字游戏基础研究。沉浸体验的理论源头为 Csikszentmihalyi 提出的心流理论[4]，后续 Juul、Castronova 等学者明确了沉浸感与游戏互动机制的关联，证实了游戏场景对现实文化认知的重构作用[5] [6]，但较少涉及中华传统文化的游戏化传播场景。其二，具身认知与数字媒介应用研究。Varela 等学者奠定了具身认知的理论基础[7]，后续研究证实虚拟身体操作会显著影响个体认知与态度，为本文提供了理论基础，但缺乏对传统文化这一特定客体的针对性探讨。其三，游戏与文化认同研究。国外学者多聚焦民族文化传播、少数群体身份认同等议题，针对东方传统文化数字化传播的研究较为匮乏。

综合来看, 现有研究已奠定坚实理论基础, 但仍存在三大核心缺口: 一是沉浸传播理论在游戏文化传播领域的应用存在局限, 未挖掘“三大空间零重构”的核心价值; 二是未系统揭示沉浸传播、具身实践与文化认同的内在关联, 尤其是具身实践的中介作用尚未得到充分验证; 三是缺乏对《燕云十六声》这类新兴开放世界国风游戏的学术性个案分析。

(二) 问题提出

基于上述研究缺口, 本文提出三大核心研究问题: 第一, 沉浸传播如何通过网络游戏的多维度要素重构, 推动中华优秀传统文化从表层符号表征向深层具身实践转化? 第二, 沉浸传播场域中, 玩家传统文化认同的建构机制是什么, 具身实践在其中发挥何种作用? 第三, 《燕云十六声》的沉浸传播实践, 为中华优秀传统文化的数字活态传承提供了何种可复制的经验与优化路径?

(三) 研究意义与研究方法

理论层面, 本文完善了沉浸传播理论在游戏文化传播领域的应用体系, 补充了“三大空间零重构”的机制阐释, 厘清了沉浸传播、具身实践与文化认同的内在关联, 填补了相关跨学科研究空白。实践层面, 本文为国风游戏的传统文化沉浸传播设计提供了可落地的理论指导, 为传统文化数字具身传承与认同建构提供了实践路径。

本文采用四种研究方法: 一是文本分析法, 对《燕云十六声》的游戏场景、玩法设计、叙事文本与文化符号进行系统性解构; 二是深度访谈法, 采用目的抽样法选取 15 名玩家开展半结构化访谈, 访谈时长 30~60 分钟/人, 转录文本约 8 万字, 采用 NVivo 12 进行三级编码分析; 三是问卷调查法, 通过线上平台发放问卷, 回收有效问卷 217 份, 使用 SPSS 26.0 与 Process 3.5 进行统计分析; 四是案例研究法, 聚焦《燕云十六声》开展深度个案分析。

1) 问卷调查样本与工具设计

人口学分布: 有效样本中, 男性 112 人(51.61%), 女性 105 人(48.39%); 年龄分布: 18~22 岁 128 人(58.99%), 23~28 岁 76 人(35.02%), 29 岁及以上 13 人(5.99%); 游戏年限: 1 年以内 32 人(14.75%), 1~3 年 97 人(44.70%), 3 年以上 88 人(40.55%); 传统文化基础(自评 1~5 分): 低水平(1~2 分) 45 人(20.74%), 中等水平(3 分) 121 人(55.76%), 高水平(4~5 分) 51 人(23.50%)。样本覆盖不同性别、年龄、游戏经验与文化背景, 符合随机抽样要求, 具有较好代表性。

测量工具: 参考已有成熟量表[8] [9], 结合研究主题修订形成正式问卷, 包含 4 个维度 28 个题项: 沉浸传播要素(8 题)、具身实践(7 题)、文化认同(10 题)、人口学信息(3 题), 采用 Likert 5 级计分(1 = 完全不符合, 5 = 完全符合)。

2) 深度访谈样本与编码设计

样本分层标准: 按照“游戏时长 × 传统文化基础”二维度分层, 将玩家分为 6 类: 新手 - 低文化基础、新手 - 中文化基础、新手 - 高文化基础、中度 - 低文化基础、中度 - 中文化基础、中度 - 高文化基础、重度 - 低文化基础、重度 - 中文化基础、重度 - 高文化基础, 每类抽取 1~2 人, 最终确定 15 名访谈对象。其中男性 8 人, 女性 7 人; 平均年龄 21.3 岁; 新手玩家(时长 < 3 个月) 5 人, 中度玩家(3 个月~1 年) 6 人, 重度玩家(>1 年) 4 人; 传统文化基础低水平 4 人, 中等水平 7 人, 高水平 4 人。

访谈提纲维度: 围绕三大核心维度设计: (1) 沉浸体验: 场景还原度、感官感受、空间融合体验; (2) 具身实践: 文化玩法参与度、身体操作感知、意义生成过程; (3) 文化认同: 认知变化、情感共鸣、游戏外文化行为。

编码分析方法: 采用三级编码法: ① 开放式编码: 从转录文本中提取初始概念, 共得到 87 个初始节点; ② 主轴式编码: 将初始概念归纳为 12 个副范畴(如感官沉浸、身份代入、技艺实践、认知提升等); ③ 选择性编码: 提炼出“沉浸传播 - 具身实践 - 文化认同”核心范畴, 构建理论模型。由两名研究者独

立编码, 编码一致性系数为 0.87, 符合学术信度要求。

2. 核心理论基础

(一) 沉浸传播理论的体系解构与核心机制

沉浸传播是数字媒介时代的全新传播形态, 核心是打破人与媒介、虚拟与现实的边界, 构建无边界传播场域, 其核心要素包括沉浸主体(玩家)、沉浸客体(传统文化内容)、沉浸媒介(游戏技术载体)、沉浸场景(混合现实游戏场景), 四大要素的协同重构是沉浸传播效果实现的基础。

沉浸传播的核心机制是“三大空间零重构”, 即物理空间、媒介空间与精神空间的边界消融与协同共生。其中, 物理空间是以玩家现实身体为核心的实体场域, 是具身实践的物理基础; 媒介空间是游戏构建的虚拟文化场域, 是传统文化编码与呈现的核心载体; 精神空间是玩家对传统文化的认识、情感与意义建构场域, 是文化认同的核心场域。三者形成“物理介入-媒介互动-精神共鸣-反向赋能”的闭环转化逻辑, 为游戏中的文化传播提供了底层支撑。

(二) 具身实践理论的内核与游戏适配性

具身认知理论的核心是“身体-环境-认知”的共生关系, 否定了传统“身心二元论”, 强调身体体验是意义生成的基础, 认知是身体与环境互动的产物[7]。

游戏场景中的具身实践具有独特性: 玩家的虚拟身体是现实身体的延伸, 通过现实身体操作控制虚拟身体完成游戏行为, 实现“现实身体-虚拟身体-游戏环境”的深度联动, 具备沉浸性、互动性与意义性三大核心属性。沉浸传播与具身实践存在天然协同逻辑: 沉浸传播通过全感官包裹与强互动设计, 为具身实践提供场景支撑; 具身实践通过“身体性理解”深化沉浸体验, 推动沉浸传播效果落地[10]。

(三) 文化认同理论的核心分析维度

本文将文化认同划分为三大递进式核心维度: 一是认知认同, 即玩家对传统文化内涵、历史脉络与核心价值的理解, 是文化认同的基础; 二是情感认同, 即玩家对传统文化产生的亲近感、自豪感与情感共鸣, 是认知认同向行为认同转化的核心纽带; 三是行为认同, 即玩家在游戏内外产生的传统文化实践、传播与传承行为, 是文化认同的最终落地形态[11]。数字场景中的文化认同呈现出从“被动接收”到“主动实践”的核心特征, 而沉浸传播的全感官设计, 是推动认同分层深化的核心动力。

3. 《燕云十六声》沉浸传播要素的重构与传统文化编码

(一) 沉浸主体重构: 文化实践参与者的身份塑造

沉浸传播的核心是主体主动性激活, 《燕云十六声》通过双重设计, 完成了玩家从“内容接收者”到“文化实践参与者”的身份重构。其一, 玩家角色的文化嵌入设计, 游戏为玩家提供了侠客、医者、工匠、文人等与传统文化深度绑定的身份选择, 每一种身份都对应着差异化的传统文化实践路径, 如医者身份可解锁中医诊疗核心玩法。其二, 主体主动性的激发机制, 游戏摒弃线性任务引导模式, 以“无定式”开放世界设计, 鼓励玩家主动探索、实践与创造, 玩家可自主决定是否解锁文化玩法、参与历史叙事, 契合沉浸传播的主体主动感知属性, 为传统文化具身实践奠定了主体基础。

(二) 沉浸客体建构: 传统文化的多模态场景化编码

《燕云十六声》以五代十国燕云十六州为核心背景, 完成了传统文化多维度、多模态的场景化编码, 实现了从“符号植入”到“逻辑融入”的升级。其一, 核心文化内容的精准筛选, 以燕云地域文化为核心, 涵盖古建、服饰、传统技艺、中医文化、道家思想、历史叙事等多个维度, 所有内容均经过严格历史考据, 保障了文化内核的准确性。其二, 多模态融合的编码逻辑, 通过文字、图像、声音、触觉的协同编码, 构建完整的文化感知体系: 剧情文本融入传统诗词与历史典故, 视觉场景还原五代建筑与服饰特征,

声景设计融入方言、传统民乐与市井音效, 操作反馈通过触觉适配强化文化实践的身体感知。其三, 场景适配性编码, 将文化内容与游戏场景、玩法深度绑定, 如中医文化与药庐场景、诊疗玩法适配, 避免了文化内容与游戏设计的脱节, 实现了“场景即文化、玩法即传承”的编码效果[12]。

(三) 沉浸媒介与场景的协同营造

游戏技术载体为沉浸传播提供了核心支撑, 通过高精度三维建模技术 1:1 还原开封古城、应天门等历史建筑, 复刻五代市井风貌与山水景观, 构建了可进入、可探索的传统文化空间; 同时通过大数据与算法技术, 基于玩家行为偏好实现文化内容的个性化推送, 保障了文化内容的精准触达。

在此基础上, 游戏通过全感官协同设计构建了无边界沉浸场景: 听觉层面, 通过地域化配乐、方言音效与操作关联反馈, 实现传统文化的听觉叙事; 视觉层面, 通过古建、服饰、道具的精准还原, 构建符合历史逻辑的文化视觉空间; 触觉层面, 为不同文化实践行为匹配差异化操作反馈, 强化身体与文化的感知关联。视觉、听觉、触觉的深度协同, 实现了“人-游戏-传统文化”的边界消融, 契合沉浸传播的无边界性核心特征。

4. 沉浸传播驱动下的传统文化具身实践机制

(一) 具身实践的进阶逻辑: 从感官沉浸到身体性理解

沉浸传播与具身实践形成了双向赋能的闭环: 沉浸传播通过强互动设计与全感官场景包裹, 推动玩家从“旁观式接收”转向“参与式实践”, 为具身实践提供了前提; 具身实践通过身体操作深化沉浸体验, 推动传播效果从感官层面向认知层面落地。

这一过程呈现出清晰的三阶进阶逻辑: 第一阶段是感官沉浸, 玩家通过全感官刺激进入游戏构建的文化场景, 形成对传统文化的初步感知; 第二阶段是身体参与, 玩家通过现实身体操作控制虚拟身体完成文化实践, 实现“现实身体-虚拟身体-文化场景”的联动; 第三阶段是身体性理解, 玩家通过反复身体实践, 将抽象的传统文化内涵转化为具象的身体体验, 实现对文化的深度理解, 而非表层符号认知。正如受访者[P7, 重度玩家, 中医专业]所言: “之前课本里学阴阳平衡觉得很抽象, 但在游戏里给 NPC 把脉、看舌苔、配药, 一步步操作下来, 突然就懂了什么是辨证施治, 原来中医不是靠感觉, 是有完整逻辑的。”

(二) 多元具身玩法的文化转化路径与意义生成

《燕云十六声》通过多元具身玩法设计, 实现了不同类型传统文化的沉浸转化, 形成了四条核心路径: 一是诊疗类具身玩法, 实现中医文化的实践转化; 二是技艺类具身玩法, 实现造纸、酿酒等非遗文化的沉浸传承; 三是轻功类具身玩法, 实现道家“天人合一”思想的身体表达; 四是剧情类具身玩法, 实现燕云历史文化的沉浸式参与。

在沉浸传播场域中, 具身实践推动了传统文化意义的主动建构与群体共识形成。个体层面, 玩家通过身体操作实现对传统文化内涵的主动建构, 而非被动接收符号信息, 身体体验与自身认知结合形成的个性理解, 远比文本信息更为深刻。互动层面, 玩家间的协同具身实践推动了文化意义的群体共识形成, 组队完成文化玩法的过程中, 玩家通过经验交流与内容探讨, 将个体文化认知转化为群体文化共识。受访者[P11, 中度玩家, 设计专业]提到: “和朋友一起做造纸任务的时候, 我们会讨论古代造纸的工艺有多复杂, 为什么要这么多步骤, 聊着聊着就对古人的智慧特别佩服。”而沉浸传播四大要素的协同, 为意义生成提供了全方面支撑, 最终实现了传统文化意义的有效传递与创新转化。

5. 沉浸传播视域下传统文化认同的建构机制

(一) 信效度检验与描述性统计

首先对问卷数据进行信效度检验: 整体量表 Cronbach's $\alpha = 0.892$, 各维度 α 系数在 0.813~0.867 之

间, 说明信度良好; 探索性因子分析结果显示, KMO 值 = 0.876, Bartlett 球形检验 $\chi^2 = 2347.521$ (df = 210, $p < 0.001$), 适合因子分析, 提取 4 个公因子累计方差解释率 72.34%, 结构效度良好。

描述性统计结果显示: 沉浸传播要素均值为 3.87 ± 0.72 , 具身实践均值为 3.65 ± 0.81 , 文化认同均值为 3.72 ± 0.76 , 说明受访者整体的沉浸体验、具身实践参与度和文化认同水平均处于中等偏上水平。

(二) 沉浸传播要素对文化认同的差异化作用

Pearson 相关分析结果显示(表 1), 沉浸传播要素与具身实践呈显著正相关($r = 0.684, p < 0.001$), 具身实践与文化认同呈显著正相关($r = 0.751, p < 0.001$), 沉浸传播要素与文化认同呈显著正相关($r = 0.623, p < 0.001$); 其中, 场景沉浸维度与情感认同维度的相关系数最高, 为 0.721 ($p < 0.001$), 验证了场景沉浸对情感认同的强化作用。

Table 1. Pearson correlation coefficients between variables (n = 217)

表 1. 各变量间的 Pearson 相关系数(n = 217)

变量	1. 沉浸传播要素	2. 具身实践	3. 文化认同	3.1 认知认同	3.2 情感认同	3.3 行为认同
1. 沉浸传播要素	1	0.684***	0.623***	0.597***	0.652***	0.518***
2. 具身实践	—	1	0.751***	0.692***	0.764***	0.687***
3. 文化认同	—	—	1	0.873***	0.912***	0.845***

注: *** $p < 0.001$ 。

回归分析结果进一步验证了差异化作用: 沉浸主体主动性对文化认同的预测作用最强($\beta = 0.312, p < 0.001$), 其次是沉浸场景($\beta = 0.247, p < 0.001$)、沉浸客体($\beta = 0.189, p < 0.001$)、沉浸媒介($\beta = 0.125, p < 0.01$), 说明主体主动性是认同建构的核心驱动力, 与访谈结论一致。受访者[P3, 新手玩家]表示: “我本来只是随便玩玩, 但自己主动去探索那些古建和非遗玩法之后, 才发现传统文化这么有意思, 现在会特意去查相关的资料。”

(三) 具身实践的中介效应检验

采用 Process 3.5 插件, 选择模型 4, 设置 Bootstrap 抽样 5000 次, 检验具身实践的中介效应, 结果如表 2 所示:

Table 2. Test results of mediating effect

表 2. 中介效应检验结果

路径	回归系数 β	标准误	t 值	p 值	95% 置信区间
沉浸传播要素 → 具身实践	0.684	0.048	14.237	<0.001	[0.589, 0.779]
具身实践 → 文化认同	0.592	0.052	11.356	<0.001	[0.489, 0.695]
沉浸传播要素 → 文化认同 (直接效应)	0.127	0.067	1.892	0.060	[-0.005, 0.259]
中介效应值	0.405	0.049	—	—	[0.325, 0.518]
总效应值	0.532	0.056	9.500	<0.001	[0.421, 0.643]
中介效应占比	76.13%	—	—	—	—

结果显示: ① 沉浸传播要素对具身实践的正向预测作用显著($\beta = 0.684, p < 0.001$); ② 具身实践对

文化认同的正向预测作用显著($\beta = 0.592, p < 0.001$); ③ 控制具身实践后, 沉浸传播要素对文化认同的直接预测作用不显著($\beta = 0.127, p = 0.060 > 0.05$), 且 Bootstrap 95% 置信区间包含 0, 说明具身实践在沉浸传播与文化认同之间发挥完全中介作用, 中介效应值为 0.405, 占总效应的 76.13%。

这一结果证实, 沉浸传播无法直接作用于文化认同, 必须通过具身实践的中介转化才能实现认同建构。具体路径为: 沉浸传播要素重构→具身实践参与→认知认同形成→情感共鸣产生→行为认同落地, 形成完整的转化链条。

(四) 文化认同建构的闭环模型与优化策略

基于上述分析, 本文构建了沉浸传播视域下网络游戏文化认同建构的闭环模型: 沉浸传播四大要素的协同重构, 为玩家提供了具身实践的场景与动力; 玩家通过具身实践将抽象文化内涵转化为具象身体体验, 完成认知认同建构; 身体体验带来的深度沉浸引发情感共鸣, 实现从认知认同到情感认同的升级; 情感共鸣进一步驱动玩家在游戏内外产生更多文化实践与传播行为, 完成行为认同建构; 而玩家的文化认同反向提升其参与具身实践的主动性, 推动游戏进一步优化沉浸传播设计, 形成“要素重构-具身实践-认同建构-反向优化”的完整闭环。

基于该模型, 本文提出三点优化策略: 一是强化沉浸传播要素的协同设计, 实现文化逻辑与游戏机制的深度融合; 二是优化具身玩法设计, 提升其文化深度与身体体验感, 避免浅层操作重复; 三是构建游戏内外的文化传播链路, 将游戏内的具身实践延伸至线下博物馆参观、非遗体验等活动, 推动玩家行为认同的持续深化。

6. 研究结论与展望

(一) 核心研究结论

本文通过对《燕云十六声》的深度个案分析, 得出三点核心结论: 第一, 《燕云十六声》通过沉浸主体、客体、媒介、场景四大要素的协同重构, 依托“三大空间零重构”的底层机制, 实现了传统文化的多维度沉浸编码与具身传播, 突破了传统文化“符号贴片”的浅层传播模式。第二, 具身实践是沉浸传播与传统文化认同之间的核心中介, 其通过“身体性理解”将抽象文化内涵转化为具象身体体验, 推动玩家文化认同从认知向情感、行为层面分层深化, 中介效应占比达 76.13%。第三, 沉浸传播四大要素对文化认同具有差异化赋能作用, 其中主体主动性是核心驱动力, 场景沉浸是情感认同的核心强化剂, 最终形成“要素协同-实践中介-认同分层”的建构机制。

(二) 理论启示与实践意涵

理论层面, 本文完善了沉浸传播理论在游戏文化传播领域的应用体系, 补充了“三大空间零重构”的机制阐释, 厘清了沉浸传播、具身实践与文化认同的内在关联, 为数字时代传统文化传播研究提供了新的理论视角。实践层面, 本文证实了“全感官沉浸+深度具身实践”模式的有效性, 为国风游戏的传统文化传播设计提供了具体指导, 为中华优秀传统文化的数字具身传承开辟了可复制的实践路径。

(三) 研究局限与未来展望

本文研究局限体现为两点: 一是案例选取的单一性, 仅聚焦《燕云十六声》, 研究结论的普适性有待进一步验证; 二是对文化认同建构的长期效果追踪不足。未来研究可从三方面展开: 一是扩大案例范围, 开展多游戏对比研究; 二是引入追踪研究方法, 分析游戏体验对玩家文化认同的长期动态影响; 三是结合元宇宙、VR 等新兴沉浸媒介, 探索传统文化沉浸传播的新形态与新路径。

参考文献

- [1] 胡钰, 朱戈奇. 网络游戏与中华优秀传统文化的当代传播[J]. 南京社会科学, 2022(7): 155-162.

-
- [2] 何威, 李玥. 符号、知识与观念: 中华优秀传统文化在数字游戏中的创新转化[J]. 江苏社会科学, 2024(1): 232-240.
- [3] 邱梦欣. 游戏作为文化转译媒介: 以《锈湖: 天堂岛》中的《圣经》“十灾”重构为例[J]. 美与时代(上), 2025(11): 97-102.
- [4] Csikszentmihalyi, M. (1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- [5] Juul, J. (2005) *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- [6] Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226096315.001.0001>
- [7] Varela, F.J., Thompson, E. and Rosch, E. (1991) *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/6730.001.0001>
- [8] 刘婧萱, 张帆, 段冰. 传统文化在游戏产业中的传承创新研究——以《黑神话: 悟空》为例[J]. 新楚文化, 2026(11): 126-129.
- [9] 罗朋, 安静. 虚拟世界的真实遗产: 游戏赋能非遗文化传播的作用机理与未来路径[J]. 人文天下, 2025(2): 4-10.
- [10] 李俊欣, 黎一达. “共游江湖”: 武侠游戏中的中华优秀传统文化符号表征与传播研究[J]. 出版发行研究, 2024(9): 87-94.
- [11] 曹伟锋, 韩卫娟. 游戏媒介视域下非遗文化传播策略研究[J]. 视听, 2023(7): 148-151.
- [12] 何威, 李玥. 戏假情真: 《王者荣耀》如何影响玩家对历史人物的态度与认知[J]. 国际新闻界, 2020(7): 49-73.