

数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型：耦合逻辑、问题透视与实践路向

谈文彩

[摘要]数字游戏作为当代大学生主要的文化消费和娱乐休闲方式,已经成为形塑大学生社交关系和价值序列的关键变量,映射了当代大学生数字化生活的诉求转向。数字游戏是积累多源、异构、海量数据的有效载体,促进场域融通的持续性资源和链接多维场景的技术手段,具有升维数字化转型的独特优势。然而,囿于数字游戏与高校思想政治教育的嵌合张力,数字游戏与高校思想政治教育数字化转型之间存在的观念裂痕与理论缺位、技术错位与治理异步、话语冲突与叙事困局等困境,致使高校思想政治教育对数字游戏形成被动静默形象,遮蔽了数字游戏的数据潜力、技术价值和场景优势。因此,数字游戏与高校思想政治教育数字化转型耦合共生的基本要义在于转变思想观念,主动开辟数字游戏新阵地;驱动数字游戏内嵌于高校思想政治教育数字化转型的演变逻辑,释放耦合动力;将主流叙事的认知图式嵌入数字游戏文化的新范式,通过情景叠加的叙事触达学生生活世界,在数字游戏与高校思想政治教育数字化转型的耦合共生中释放共创的内驱力。

[关键词]数字游戏;高校思想政治教育;数字化转型;耦合逻辑;问题透视;实践路向

[基金项目]国家社会科学基金一般项目“兵团文化资源在高校思想政治理论课的应用研究”(项目编号:21VVSZ136);西北工业大学博士论文创新基金项目“高校数字思想政治教育的生成路径研究”(项目编号:CX2023080)

[中图分类号]G641 **[文献标志码]**A **[文章编号]**1009-105X(2024)01-0041-14
doi:10.20089/j.cnki.issn.1009-105x.2024.01.004

高校思想政治教育的数字化转型是高校思想政治教育思想观念、结构形态、运转模式的根本转变过程。因此,高校思想政治教育数字化转型在沿用过往经验和思维的同时,要发展出多样化的思路,通过数字化寻求各种横向联系的机会,使教育内容的辐射面变得更为宽广和精准。“数字游戏”是依托于计算机软硬件技术和设备开展的数字化的游戏活动,包括街机游戏、单机游戏、网络游戏、移动游戏等。与数字游戏相近的称谓有“电子游戏”“网络游戏”“虚拟游戏”等。本文使用更具兼容性的数字游戏概念来统摄各种游戏。数字技术的发展给数字游戏带来了新颖的交互体验、叙事方式和意义生产,还衍生出“电子竞技”“游戏直播”等文化实践,受

到大学生的喜爱。数字化生存使数字游戏升级为大众化的日常生活方式,游戏玩家数量激增,吸引了资本、社群、消费等一系列现实社会的要素涌入游戏界面内,受到全球的瞩目。政策的松绑和调整,使中国游戏产业呈现繁荣景象,国产游戏扬帆出海,把中国故事带出国门,成为中国对外交往和文化输出的一道亮丽风景。数字游戏作为集游戏、社交、竞技与生产等要素为一体的综合性平台,表现出“集成未来媒介系统,重构社会关系与社会形态的巨大潜力”^①,成为形塑大学生社交关系和价值序列的关键变量。然而,囿于数字游戏与高校思想政治教育的内在张力,数字游戏的现实经验发生、技术组合进化、数字资源补足一直游离于高校思想政治教育之外。据此,本文将试图重新审视传统游戏观念,检视固有思想认知对数字游戏技术优势和独特价值的遮蔽,探索数字游戏的深度介入与高校思想政治教育数字化转型的逻辑关联,为高校思想政治教育数字化转型赋予更强动能。

一、数字游戏与高校思想政治教育数字化转型的耦合逻辑

赫伊津哈指出:“真正的、纯粹的游戏是文明的重要基石之一。”^②数字技术的发展使数字游戏成为风靡全球的流行文化和娱乐休闲的主要方式之一,深受大学生喜爱和追捧。技术的酷炫与玩游戏的紧张刺激、乐趣欢笑、全神贯注使学生兴致勃勃、乐此不疲,使一切理性分析和逻辑解释失效。正是在这个意义上,赫伊津哈认为“游戏,是特殊的行为方式,是‘有用意的形式’,是社会功能”^③。

(一)数字游戏作为媒介:高校思想政治教育数字化转型的数据孵化

1. 数字游戏的用户优势和数据潜能

数据是数字化的核心,海量异质数据的积累与聚集是高校思想政治教育数字化转型的关键步骤。由于数字化的缘故,以往被忽视的个人的不具有丝毫意义的信息、生命中的偶发事件以及个人怪癖都成为宝贵的资源。“2023年,中国游戏用户规模为6.68亿人,同比增长0.61%,为历史新高。”^④其中“青年群体游戏类APP渗透率达到71%,青年游戏人群人均每日游戏时长达到1.2小时”^⑤。大学生是重度用户,通过游戏平台社交、消费、就业、拓展社会关系,寻求生活上的陪伴是大学生玩游戏的主要动机。数字游戏具有“多媒介形态融合的特征”^⑥,游戏的文字、声

① 喻国明、苏健威:《论游戏媒介驱动未来社会结构演化的基本逻辑》,《新闻大学》2023年第1期,第39页。

② 约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化的游戏要素研究》,傅存良译,北京:北京大学出版社,2014年,第6页。

③ 约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化的游戏要素研究》,傅存良译,北京:北京大学出版社,2014年,第4页。

④ 伽马数据:《23游戏产业详细数据:收入升至3029亿 移动游戏创新高》,https://mp.weixin.qq.com/s/HLiFH9Se_cmubTJf03Zy6g,2023年12月16日。

⑤ 中国移动研究院:《2022年中国青年大数据洞察报告》,https://ishare.ifeng.com/c/s/v00222NQOB8dCLN-pyoIB6y0RHj0vDuoSYU--guxq8u75DL7o,2022年11月23日。

⑥ 中国音像与数字出版协会游戏工委:《2022年中国游戏产业报告》,https://mp.weixin.qq.com/s/?_biz=MzI4ODQ1NTMyNw==&mid=2247691734&idx=2&sn=2061a8f048460ce73a3f5141d3f2fe84&chksm=ec338226db440b30d5dcc5c87e98ee3457f5deb54be579,2023年2月16日。

音、图像、纹样、动作、技艺、流程、空间、环境等数据的存储与展示,具有纪实性、跨时空性和直观性,能够真实生动地记录和实时捕捉玩家身体、行为、需求,反映玩家最真实的性格和状态。而且游戏的团队属性、语音装置、临场体验、紧张节奏不断推动玩家主动交流,刺激玩家之间进行真实的情绪互动,玩家自然且“真实”的活动数据,能够有效提升数据感知、理解、推理、预测等能力,实现智慧决策与服务。因此,在数据即资源的时代,数字游戏规模如此之巨大、市场体量之庞大、社会影响之广大释放了高校思想政治教育数字化转型的数据潜能。

2. 孵化高校思想政治教育数字化转型必备数据的有效载体

高校思想政治教育数字化转型的复杂性要求不同载体的协同聚力。数字游戏是视觉符号、听觉符号和触觉符号相融的复合载体,能够克服载体间的割裂状态,增强思想政治教育的渗透力和影响力。同时,数字游戏承载了历史、美学、秩序、规则等多重意义,具有促进精神交往和增进团体幸福的功能。游戏的互动情境有助于形塑公共精神和公民素养,培育理性平和的社会心态,增进价值共识。此外,高校可以以数字游戏平台为媒介,借助数字游戏的平台接入、数据聚合促进思想政治教育载体形式的数字化变革。“游戏化元素都是作用强大的力量,也真正具有创造力。”^①游戏化的视听美学、玩法与任务等激励机制、叙事风格与话语、角色等,能够孵化高校思想政治教育的视觉符号,强化高校思想政治教育传播的视觉逻辑,为场景应用提供支撑。与此同时,数字游戏领域是思想活跃、多元价值观念相互激荡的重要阵地,一定程度上会稀释主流话语的影响力,极易成为非主流思想甚至错误思想借力传播和渗透的载体。习近平强调:“人在哪儿,宣传思想工作的重点就在哪儿。”^②因此,高校思想政治教育的数字化转型需要进军数字游戏领域,与之形成遥相呼应、同频共振之势,释放数字游戏与高校思想政治教育数字化转型的内驱力。

(二) 数字游戏作为场域:高校思想政治教育数字化转型的系统升维

1. 数字游戏的场域整合和激励功能

布尔迪厄认为“场域可以被界定为在各种位置之间存在的客观关系的一个网络,或一个构型”^③。数字游戏作为职业、娱乐、体育与文化的交汇地,是整合场域,增强场域连接和关系粘性的重要平台。一方面,数字游戏能够统合线上线下场域,营造出跨越时空地域的复合场域。大学生玩转各类游戏 APP,从电竞赛手、游戏主播、金币农夫和代练陪玩,到日常生活蹲游戏直播、看比赛,购买游戏周边产品、手办盲盒、cosplay 等游戏衍生品,并在游戏平台社交,恋爱、上课、购物、看演唱会等等。学生以数字游戏为纽带,将现实场域的事件、人物升级到虚拟场域,同时又将虚拟场域的环境、要素、流程、链条转换、传递到生活场域,扩展场域的物理延伸性

① 约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化的游戏要素研究》,傅存良译,北京:北京大学出版社,2014年,第255页。

② 习近平:《习近平谈治国理政》第3卷,北京:外文出版社,2020年,第318页。

③ 皮埃尔·布迪厄、华康德:《实践与反思:反思社会学导引》,李猛、李康译,北京:中央编译出版社,2004年,第133页。

和时空偏向性,寻找场域可传释的共同性和通约性。另一方面,数字游戏的反馈激励机制能够刺激玩家增强场域黏性。数字游戏从游戏的目标、过程、奖励形成的激励机制刺激玩家积极推广游戏,主动分享游戏,自愿创作游戏周边产品等。而且游戏一旦玩过,就作为心灵的新鲜创造延续下来,长期珍藏于记忆之中,形成传统和圈子。玩家以游戏为承载,以“趣缘”为桥梁,连结场域,形成互动群体。这些来自个人爱好、情感认同的“趣缘”关系和“生产性游玩”具有强链接性,能够增强场域黏性,是助推高校思想政治教育数字化转型场域整合的重要端口。

2. 升维高校思想政治教育数字化转型场域融通的持续性资源

高校思想政治教育数字化转型是“‘大课程观’‘大资源观’‘大人才观’‘大场域观’的泛在化探索”^①。数字游戏为解决场域整合难、场域结构固化、场域资源共享不足、虚拟场域教育意向偏置等难题提供了支持。一方面,数字游戏超越了现实场域的空间界域,能够有效转换场域,整合场域资源。研究显示,“近60%的玩家经常与朋友一起玩,33%的人与兄弟姐妹玩,25%的人与配偶或父母玩”^②。数字游戏构建的流动、虚实并构的社会场域,使受众成倍增加,能实现教育内容的多维传播。而且游戏在场域资源应用、利益关联者和技术关系网络中具有高度的连通性,为碎片教育资源的整合和多维场域资源的重组提供了平台。此外,数字游戏打破了高校思想政治教育场域主、客泾渭分明的教育模式与话语格局,重塑了思想政治教育主客体间的交互关系,形成以“玩家为中心”的数字化场域,衍生思想政治教育资源的新形态。另一方面,数字游戏是一个藩篱圈定的、充满竞争的场域,是多元、多样思想共存、交流、交融和交锋的场所,汇集了各种“杂音”“噪音”,不可避免地影响和干扰高校思想政治教育数字化场域的整合与资源的凝练。因此,高校思想政治教育数字化转型既要看到数字游戏链接、沉淀、组接的精准,又要防止数字游戏的“喧宾夺主”。

(三) 数字游戏作为文化:高校思想政治教育数字化转型的场景链接

1. 数字游戏的场景优势和用户思维价值

场景“是指在一定的时空内因一定的行为或者人物关系而构建的具体的情景或活动场面”^③。场景具有人与人的情感链接、人与物的体验链接、人与商业的经济链接功能,移动设备、大数据、社交媒体、传感器、定位系统是构建场景的技术底座。数字游戏在场景链接方面显示出强大的力量。一方面,移动游戏作为数字游戏的主体部分,其社交属性具有情感链接、体验链接、经济链接的综合优势。“2023年,中

① 王丽鸽:《思想政治教育数字化发展的生成动因、态势特征与创变展望》,《思想理论教育》2023年第5期,第23页。

② 薛强:《赛博空间里的虚拟生存:当代中国电子游戏研究》,上海:复旦大学出版社,2018年,第193页。

③ 高盛楠、吴满意:《大数据时代高校思想政治教育引导性场景:基本内涵、主要问题与实践指向》,《思想教育研究》2023年第4期,第31页。

国移动游戏用户规模约达 6.57 亿人,同比增长 0.38%。”^①移动游戏搭载了社交功能,与微信、QQ、短视频等其他社交软件相互嵌套,而且多人在线、虚拟化身、语音沟通与视觉场景能够刺激沟通的主动发生,实现关系破冰,让参与者获得陪伴和认同,从而缓解生活压力,消解精神抑郁的负面影响。另一方面,数字游戏的用户思维具有全场景链接和终端触达的天然优势。数字游戏的核心指向是用户场景与需求的连结关系,通过不同时空环境要素、资源服务、社交心理等场景中的人和物的泛在连结,能够深度实时感知用户状态,并依托语音识别、语义理解、智能算法、穿戴设备和传感器深入用户情感和思维活动,形成更深层次的精神场景数据,精准触达场景内用户的心理状态和个性化需求,与高校思想政治教育数字化转型的价值取向存在深层次契合。

2. 链接高校思想政治教育数字化转型多维场景的技术手段

场景的开发是高校思想政治教育数字化转型的必备内容。当前,高校思想政治教育的数字化转型普遍存在场景链接薄弱、虚拟场景感知率不匹配、用户关系维护乏力、场景体验不够、数字化教育成效转化率低等难题。数字游戏的全景式链接优势为高校思想政治教育数字化转型提供了经验和出路。一方面,数字游戏技术打造了具有特定环境特征、适应玩家生活惯性和社交氛围的拟态空间,能够促进高校思想政治教育场景的深度交互。同时,游戏构建的技术生态能够挖掘教育客体所处的时空、物理环境、事件进展、生活习惯、行为特征和社交氛围,精准回应和及时反馈教育客体对思想政治教育主体、方法、环境等要素的需要。此外,数字游戏的个人叙事和生活叙事能够满足高校思想政治教育数字化转型的“生活化”叙事需要,为高校思想政治教育渗透、植入现实生活搭建桥梁,以生活化、具象化的内容引发学生情感共鸣,增强情感认同。另一方面,数字游戏也因娱乐性、商业性成为非主流思想渗透、操纵的工具。消费文化、娱乐文化、自由主义思潮充斥游戏世界,并与资本力量形成合纵连横之势相互渗透、激荡和发酵,冲击主流思想的严肃叙事和文化根基,破坏高校思想政治教育内容传播的价值基础。因此,数字化转型要依靠高校思想政治教育的制度、阵地、资源优势延伸高校思想政治教育数字场景的溯及力。要以数字游戏为手段,培育数字游戏阵地的公共文化氛围,释放教育红利。

二、数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的问题透视

数字游戏与高校思想政治教育并非天然对立,而是囿于认知的偏差与观念的束缚。因此,高校思想政治教育的数字化转型需要澄明数字游戏与高校思想政治教育的内嵌张力,消弭数字游戏平台的个性化彰显与社会主导价值观统合要求之间的裂痕与隔阂。

^① 伽马数据:《23 游戏产业详细数据:收入升至 3029 亿 移动游戏创新高》, https://mp.weixin.qq.com/s/HLiFH9Se_cmubTJf03Zy6g, 2023 年 12 月 16 日。

(一)数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的理论困境

1. 数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的观念裂痕

近年来,随着官方对数字游戏的认可和相关法律法规制度的完善,人们对数字游戏的态度倾向已发生了明显转变,主流媒体对数字游戏有了更多的理解与宽容。然而,媒体、教师、家长对数字游戏仍然存在偏见,持负面态度者较为普遍。对数字游戏的认识采取以负面个案之偏盖普遍全貌之全,动辄贴上“网瘾”“玩物丧志”等标签,称数字游戏“毒害”青少年,使数字游戏背负了“不务正业”“误人子弟”的道德污名,让游戏成为家庭与社会问题的替罪羊。各方的不信任态度使高校思想政治教育与数字游戏的嵌合存在争议,甚至许多高校思想政治教育者认为数字游戏内容普遍有害,需要严格限制乃至禁止学生接触。这种对数字游戏与产业发展、学生生活之间认识的偏见和僵化态度,对高校思想政治教育迈向数字游戏领域构成压力,导致高校思想政治教育无法影响和推及数字游戏领域。数据显示,中国每天有数字游戏的活跃玩家超 2 亿,“《王者荣耀》平均每天有 300 多万在线玩家,《英雄联盟》每天有 2700 多万玩家上线”^①。面对数字游戏的冲击,我们在感慨数字游戏巨大魔力的同时,高校思想政治教育者对数字游戏却保持被动静默形象,不能形成有影响力的态度,没能触及高校大学生内心的真正需求。长此以往,高校思想政治教育学者关于数字游戏的话语对大学生还能有多少影响力?

2. 数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的理论缺位

数字游戏是 21 世纪最流行的大众艺术和文化消费方式,有“第九艺术”之称。数字游戏带来的交互体验、叙事方式、意义生产场域以及随之而来的“电子竞技”文化实践,成为大学生最喜爱的领域之一,也因此衍生出各种问题。这是高校思想政治教育研究数字游戏的动因。早在计算机诞生以前,人类关于游戏的研究就散见于哲学、教育学、心理学等领域。20 世纪 70 年代,《仿真与游戏》创刊,数字游戏真正被纳入文化研究范畴。此后,计算机科学、哲学、社会学、心理学、人类学、文学艺术、传播学等多学科领域学者纷纷开展数字游戏研究。然而,高校思想政治教育关于数字游戏的研究却很稀少。据统计,“高校承担了全国 60% 以上的基础研究,80% 以上的国家自然科学基金项目”^②。但是,很少有学者能从数字游戏的视野出发,客观地看待数字游戏对高校思想政治教育数字化转型的应用价值,即使建立在严格学术研究基础上的项目依然被认为是“不严肃”的,难以获得项目资金的支撑,致使愿意进入这一领域的优秀人才缺乏,研究难以为继。理论研究的缺位使高校思想政治教育者关于数字游戏的声音最为微弱,与数字游戏的真正跨群体对话很少发生,造成数字游戏与高校思想政治教育数字化转型缺乏学术深度和人文关怀,数字游戏的“狂欢”与“在场”和高校思想政治教育研究的“迷思”与“缺场”形成鲜明

① 刘少杰:《中国网络社会的交往实践和发展逻辑》,《学术月刊》2022 年第 8 期,第 114 页。

② 孙春兰:《办好人民满意的教育》,《人民日报》2022 年 11 月 9 日,06 版。

对比。因此,如何修复高校思想政治教育研究与数字游戏之间的裂痕,是高校思想政治教育数字化转型亟待解决的问题。

(二)数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的技术困境

1. 数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型应用技术的错位

数字游戏的技术优势在场域链接、数据孵化、场景沉浸,在强化思想政治教育效能方面有特殊效果,这是高校思想政治教育数字化转型对数字游戏感兴趣的主因。但是,将数字游戏应用于高校思想政治教育教学的尝试却举步维艰。第一,数字游戏的经验发生与技术应用之间的错位。为吸引玩家,游戏生产商作为技术精英,不断提升技术更迭速度,持续更新游戏形式,游戏的内容、外观、操作等设计复杂性不断提升,这一极具技术性的产业对玩家的数字技能要求提高。酷炫的技术提升了玩家的游戏体验度,同时也阻碍了人们对游戏的使用与交流,拉开了玩家与旁观者之间的距离与知识鸿沟,高校思想政治教育者为学生提供创造性理解游戏的知识与途径的技术难度持续加大。第二,以数字游戏推进高校思想政治教育数字化转型的方法缺陷引发数字游戏技术的“水土不服”现象。借助数字游戏推动高校思想政治教育数字化转型的缺陷在于只得数字游戏的技术之“形”而未得其“神”。通过数字游戏的技术要素、视频展示和交互操作,将高校思想政治教育内容直接注入或嫁接到数字游戏的载体中,忽略了数字游戏的内在运行规律和反馈激励机制,技术应用与内容出现了“两张皮”。因此,以数字游戏推动高校思想政治教育数字化转型的核心在于在尊重其商业规律的基础上如何借助和运用其技术优势和激励机制,为高校思想政治教育的数字化转型注入技术动力和互动因子。

2. 数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型技术治理的异步

异步指不同步,治理指社会秩序的建构和维系。技术治理的异步指技术迭代与规则迭代的速度差异导致技术与规则迭代的异步性。数字游戏在推进高校思想政治教育数字化转型纵深发展的同时,也引发了技术与治理的异步性。首先,数字游戏直接造成了技术治理鸿沟。数字游戏技术的加速迭代直接制造着不同人群尤其是代际之间的异步化。年龄较大者因为观念认知和技术鸿沟,往往不具备处理复杂多变的游戏技术的能力,简单地无视甚至粗暴地禁止数字游戏的行为使学校对大学生游戏行为治理无效化。对数字游戏认同度较高的青年教师的游戏化实践更像是个别精英教师的试错实验,缺少了理论的指导和规则的制衡,实践效果很不稳定。其次,数字游戏的技术加速和技术治理的异步。游戏是一个高度市场化的行业,游戏厂商的逐利本性使数字游戏成为技术疾行者,而高校的非营利性以及数字技术的供给和迭代受限,游戏技术创新的加速导致以学校为主体的治理一方难以用旧有的规则完整覆盖数字游戏在高校思想政治教育领域应用的失范。因此,如何攻克技术难关,弥合数字游戏与高校思想政治教育者技术素养之间的鸿沟,解决数字游戏在何种程度上转化为育人效能的难题,使数字游戏成为同频交流与有

效互动的重要端口,这是高校思想政治教育数字化转型需要跨越的技术障碍。

(三)数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的叙事困境

1. 数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的话语张力

20世纪80年代以来,我国数字游戏产业在两种严重冲突的话语系统中匍匐前行。一套话语体系强调其存在的合理性,在这套话语中,数字游戏被赋予繁荣文化产业的积极意义,具有多重应用价值。在另一套话语中,数字游戏被冠以“电子海洛因”的恶名,强调数字游戏携带暴力、低俗等不良因素,容易成瘾,沦为犯罪诱因。现实世界的话语冲突也投射在高校思想政治教育不同群体的话语表达中。在高校,对数字游戏的话语因代际而不同,数字化的移民对数字游戏持负面和否定立场者较多,而数字化的原住民对数字游戏的解读带着“文化建设”“充实生活”等积极话语,强调数字游戏在教育上的应用前景。各方围绕数字游戏的话语角力和争辩很难达成共识,成为数字游戏嵌入高校思想政治教育数字化转型的干扰因素。此外,数字游戏的话语生产与表达自成体系,拥有自己的词库、词汇,且更新速度快,成为大学生表达精神活动和情感状态的新语言,切实渗透进他们的日常话语流通过程。这种话语的生长性以及新语言同学生内心世界的切近性,是高校思想政治教育的书面语言、庙堂语言的弱项。正如尼尔·波兹曼所言,信息呈现方式的转换,“从根本上不可逆转地改变了公共话语的内容和意义,两种截然不同的媒介不可能传达同样的思想”^①。因此,高校思想政治教育的数字化转型如何在话语的博弈中寻觅两种话语表达的契合点,在二者的良性互动中增强思想政治教育话语的阐释力和影响力,成为摆在我们面前的难题。

2. 数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的叙事困局

传统高校思想政治教育叙事采取线性的、中心化叙事策略,诉诸理论完备、逻辑严密的宏大叙事描述和解释历史发展规律、社会运行机制、人的存在意义等,偏向于高屋建瓴的价值取向,致力于一种稳固一致的意义建构。数字游戏种类繁多,叙事风格多样,不仅借鉴传统线性叙事的骨架,还制造出玩家主体的自我叙事和语言自身的叙事。这种差异化、多元化的叙事“正逐渐成为摹仿我们基本第一人称故事经验的最高媒介”^②。在数字技术的加持下,它不断生长出新的表达,建构起一套属于自己的独特符号系统。这套叙事体系因彰显主体个性、风格平易近人、贴近个体生活经验而备受学生推崇。叙事方式的“去中心化”、沙盒化趋势使游戏开发者、玩家、观众、粉丝、AI、算法等都会触发不同的故事线,为构建高校思想政治教育的数字叙事图谱,重构数字叙事模式打开了渠道。然而,数字游戏的逐利本质导致崇尚功利、追求效益的倾向与围绕“世俗功利”展开的议题占据了游戏活动的重心。

^① Neil Postman, *Amusing ourselves to death*, New York: Penguin Books, 1986, p. 41.

^② 张梦雨:《“在场”和“共情”:叙事传输视角下的游戏体验设计研究》,《南京艺术学院学报(美术与设计)》2021年第4期,第82页。

游戏厂商为获取经济利润,借助虚拟游戏角色以隐匿身份隐秘地解释游戏规则,输出价值观念,加剧了效益和理想之间的抉择矛盾,消解了高校思想政治教育叙事体系构筑的规范性权威,致使“崇高精神”“理想信念”“自由解放”等叙事被置于形而上的框架之中,让学生产生了理想信念空泛化的狭隘认知。因此,如何将数字游戏引人入胜的叙事风格嵌入高校思想政治教育数字化转型,寻求二者之间的逻辑关联,做到趋利避害是高校思想政治教育数字化转型需要探索的起点。

三、数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型的实践路径

高校思想政治教育数字化转型的目的“是通过数字化技术的内嵌式运用揭示人的思想品德形成和发展过程的规律,助推社会主流意识形态入脑入心”^①。研究数字游戏不是为了阻滞其发展,而是总体性把脉数字游戏的数据、技术、场景转化为价值引领信息和知识的范围与限度,通过竞合引领,最终实现数字游戏与高校思想政治教育数字化转型的相互嵌套与彼此赋能。

(一)转变思想观念,加强对数字游戏的理论研究

2022年12月30日,教育部发布的《教师数字素养》指出,数字化意识是教师基本的数字素养。数字化本质上是由战略驱动,数字化变革意识是推动数字化转型的先决条件。因此,数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型,要对准战略方向,以愿景为牵引,支撑战略达成,这是转型的起点。

1. 转变思想观念,主动拥抱数字游戏

第一,高校思想政治教育者要转变思想观念,正确认识数字游戏的时代趋势。数字游戏已经成为大学生休闲娱乐的主要方式之一。以《英雄联盟》为例,2021年,中国代表队EDG夺冠的消息引爆校园,持续几天成为学生舆论热潮,更有甚者,在凌晨聚集庆祝,引起骚动。2023年11月5日,S13(“S”即Season,意为赛季)总决赛当天,在广受年轻人喜欢的B站,超过4亿人在线观看,有3000多万条弹幕和互动评论,同时在微博、微信、抖音等社交平台形成讨论热潮。将视野转向国外,2023年6月以来,法国骚乱持续不断,30岁以下青年是主力军,骚乱所过之处,遍地狼藉,斑斑残迹。法国总统马克龙将骚乱原因归咎于“电子游戏”和“社交媒体”。桩桩件件不得不令高校思想政治教育者深思,如果还短视而无效地对数字游戏进行围堵,甚至粗暴禁止,既不现实也不符合潮流。第二,主动拥抱数字游戏,培养游戏化思维。游戏化是指游戏思维、游戏精神、游戏行为、游戏设计技术等在非游戏情境中的使用。数字游戏在学生群体中的普遍流行改变着学生的思维模式、价值取向和行为方式。以游戏化精神为旨趣的思维方式在现实生活中的投射与展演都在要求高校思想政治教育积极主动拥抱数字游戏,借鉴数字游戏的游戏化机制,探索数字游戏的视听语言、叙事符号、激励机制、技术应用、文化影响等对高校思想政治

^① 赵丽涛:《思想政治教育数字化转型的范式构建与优化逻辑》,《思想理论教育》2022年第2期,第49页。

教育数字化转型的正向价值,形成流动式用户群追踪观念。同时,通过高校思想政治教育的阐释和批判路径,让高校思想政治教育在数字游戏领域保持穿透力,使数字游戏不要偏离主轨道,寻求高校思想政治教育价值原点的复归。

2. 加强对数字游戏的理论研究,开辟数字游戏新阵地

第一,加强对数字游戏的理论研究,根据目标群体对数字游戏进行精准取舍。据市场统计监测数据,截至2023年底,我国游戏APP高达70.9万。因游戏类型各异,游戏的特征、规则和活动进程各不相同,游戏的质量和内容也参差不齐。出于高校思想政治教育研究的需要,可根据学生群体在不同数字游戏中的活跃程度进行归类细分。目前大学生群体主要热衷于网络游戏和手机游戏。这两种类别的游戏根据交互特性、规则机制和体验性,可细分为角色扮演类、动作类、益智类、策略类、模拟类,各类游戏对教育的功用因其类别不同而表现各异。因此,在高校思想政治教育数字化转型中,要根据目标群体对数字游戏进行精准取舍,并根据群体画像使游戏化要素和教育内容同频共振,而不能一味强调游戏性使教育性受损。第二,打造数字游戏研究的青年教师队伍,开辟数字游戏新阵地。习近平总书记说:“宣传思想阵地,我们不去占领,人家就会去占领。”^①青年教师是数字游戏的原住民,他们从小经过游戏文化的浸润与洗礼,而且一些青年教师本身就是资深玩家,拥有数字游戏话语权,对数字游戏持欢迎态度而不是相反。因此,高校思想政治教育开辟数字游戏新阵地,需要动用青年教师的优势,加大对青年人才的科研支持,研究数字游戏背后真正的内驱力,探索高校思想政治教育数字化转型的数字游戏向度,提出数字游戏与高校思想政治教育融合的思路、路径与方法,建构更为“高阶”的说服力,帮助学生从数字游戏中获取价值与理解。

(二)应用数字游戏技术拓展沉浸式场景,构筑高校思想政治教育数字治理共同体

“数字游戏对高精度、高性能、高体验的内在追求是助推前沿技术研发、引领核心技术攻关的重要驱动力,也是新兴技术落地应用和产业化、规模化发展的重要园地。”^②数字游戏技术与高校思想政治教育数字化转型是彼此驱动、相互启迪、共生发展,最终实现有机竞合。

1. 借助数字游戏技术优化高校思想政治教育的沉浸场景

“游戏技术的跨界融合成为我国科技创新提质升级、数实融合的内生动力。”^③

① 中共中央党史和文献研究院:《习近平关于网络强国论述摘编》,北京:中央文献出版社,2021年,第52页。

② 中国音像与数字出版协会游戏工委:《2022年中国游戏产业报告》,https://mp.weixin.qq.com/s?_biz=MzI4ODQ1NTMyNw==&mid=2247691734&idx=2&sn=2061a8f048460ce73a3f5141d3f2fe84&chksm=ec338226db440b30d5dcc5c87e98ee3457f5deb54be57937961e12d9781ed5c4032acc2e1a11&scene=27,2023年2月16日。

③ 中国音像与数字出版协会游戏工委:《2022年中国游戏产业报告》,https://mp.weixin.qq.com/s?_biz=MzI4ODQ1NTMyNw==&mid=2247691734&idx=2&sn=2061a8f048460ce73a3f5141d3f2fe84&chksm=ec338226db440b30d5dcc5c87e98ee3457f5deb54be57937961e12d9781ed5c4032acc2e1a11&scene=27,2023年2月16日。

近年来,高校思想政治教育在虚拟仿真实验、智慧教育等方面取得显著成绩,但因数据资源的缺乏与技术支撑的不足,虚拟符号互动比较单一,学生体验感不强,思想政治教育信息的传递与接受出现脱节,知识迁移不够明显,育人效果不佳。高校思想政治教育数实融合场景的创建和虚拟场景的优化可向数字游戏取经。第一,借助数字游戏技术,为高校思想政治教育的沉浸式学习创建虚实共生系统。数字游戏是芯片、服务器、通信网络、交互设备、游戏引擎、人工智能、美工技术、数据分析、云服务、动作捕捉等技术形成的复合体,通过数字游戏的AR(增强现实)、MR(混合现实)等技术,将数字内容叠加于现实环境中,搭建一个具备视听性、交互性、持久性和具身性的虚实共生学习系统,让学生在物理世界与虚拟世界进行实时互动,并沿着由实转虚、由虚转实的双向通道进行自由转换。第二,利用数字游戏的沉浸式技术,激活沉浸场景的互动。沉浸(immersion)意为陷入、浸入、下沉、淹没,表达那种引人入胜、忘乎所以、全身心投入的状态。依托数字游戏的可穿戴设备、体感、手势,建立学生与学习内容之间的紧密链接和互动,让学生体验到接近现实的低延时感官反馈,避免枯燥、单调、淡漠、无聊等负面情绪,在超越性的心理体验中获得“精神性”的提升,唤醒和实现学生在学习场所价值理想和精神寄托的功能,激活互动的积极主动性。

2. 构筑高校思想政治教育数字治理共同体

数字游戏嵌入高校思想政治教育数字化转型不能仅靠技术的单维度赋能,还需理念、制度、组织、法律、伦理等多方面的协同和多样化、智能化、开放化、社会化治理共同体的支撑。第一,搭建多元主体参与的高校思想政治教育数字治理架构。探索与腾讯游戏、网易游戏等游戏企业的合作路径,重构信息传递、数据传输的平台,塑造高校思想政治教育数字治理跨领域、跨部门、跨时空的信息链,通过与游戏公司的开放协作,构建数据共享、跨部门协同应用、精准处理数据的技术支撑,让游戏企业的分析数据运作规律发挥数据优势,盘活游戏公司的数据对高校思想政治教育数字化转型的正向价值。同时,加强与国家智慧教育平台等机构的数据联动,构建由高校、企业、政府多元参与的数字治理网络,让泛在链接的大数据与算法模型等科学分析工具进入高校思想政治教育领域,使高校思想政治教育在信息分析、数据处理、场景模拟等方面更加智能化,促进多元治理主体之间的数据对接与数据资料流动的交互循环,实现高校思想政治教育数字治理的功能整合。第二,完善高校数字治理制度,实现高校思想政治教育数字治理的秩序追求。以高校思想政治教育的“数字化”开辟数字治理新路径,完善数字治理理念、框架制度和组织结构,从多个维度保障高校思想政治教育数字化转型的升级速度更加稳定、高效,防范数字游戏对高校思想政治教育数字化转型的治理风险。对技术场域下的意识形态施加控制,使其在可控的范围发挥技术优势,将治理秩序掌握在治理主体手中,实现高校思想政治教育数字化转型的秩序追求。

(三)借助数字游戏延展高校思想政治教育的叙事向度,拓宽数字化转型的文化空间

数字游戏的话语表达和叙事方式有助于扩展高校思想政治教育数字化转型的意义空间,数字游戏对红色资源的挖掘,在中华优秀传统文化的创造性应用与传播显示出独特优势,激活了传统文化赋能高校思想政治教育数字化转型的文化空间。

1. 推动数字游戏与高校思想政治教育的话语弥合,延展数字化转型的叙事向度

数字游戏的政策导向和话语变迁体现出的意识形态转变,为数字游戏赋能高校思想政治教育数字化转型以新的生命力。首先,推动数字游戏与高校思想政治教育的话语弥合。主流媒体的话语实践主体对公众态度的有意识建构行为,直接影响着公众对数字游戏的认知框架和思维预设。因此,要从政策文件和主流媒体话语塑造开始,为数字游戏正名,加强对数字游戏的引导,推动数字游戏技术、产业、文化的弥合以及与主流话语的跨界融合。其次,推动数字游戏话语与高校思想政治教育理论话语的互动融合。从理论层面系统把握数字游戏发展史的脉络与流变的内在规律,通过知识、文化、传播的动态组合对数字游戏展开论述,与时俱进地参与数字游戏社会议题的讨论,加强与公众的沟通,推动大众认知的逐步弥合。同时,以理论批判审视数字游戏的商业和娱乐话语为整个思想政治教育话语带来的解构性影响,预防数字游戏商业逻辑的延伸对高校思想政治教育话语表达的消解。最后,在叙事层级上探索市场逻辑与思想逻辑共存的辩证法,拓宽高校思想政治教育数字化转型的叙事向度。近 50 载中国游戏思想史谱系本身就是历史情景的现代化叙事中与爱国主义联手形成了强有力的中国论述,旨在培养符合社会主义建设要求的时代新人。因此,要从中国数字游戏发展的变奏史出发,厘清游戏内部的商业逻辑和价值逻辑矛盾。借鉴游戏化的个人叙事,移植一些反映文化嬗变的数字游戏话语,应用于高校思想政治教育实践,尽力打开多线程、多向度的叙事可能。此外,借助数字游戏与高校思想政治教育叙事融合的新形式,对游戏阵地的反主流价值或非主流价值建构的内容进行祛魅与价值澄清,谨防高校思想政治教育数字化转型的叙事落点从人文与社会价值滑向商业与娱乐。

2. 拓宽高校思想政治教育数字化转型的文化空间

“思想政治教育变革的目的在于激活思想政治教育生命力并更好地改变人的思想、陶冶人的情操。”^①数字游戏的成功出海和对中华文化的弘扬与传播逐渐成为众多新业务、新业态、新场景的逻辑起点。以《王者荣耀》《原神》等为代表的数字游戏,将东方之韵的人物、故事、文化场景融含在游戏中,引发国内外玩家追捧。因此,要实现数字游戏赋能高校思想政治教育的数字化转型,可以通过游戏角色、皮肤道具、剧情叙事、动画与音乐内容等多态互动,将传统戏剧、文化遗产、风土人情、

① 卢岚:《从互联网到 ChatGPT:思想政治教育的技术重塑与建构逻辑》,《探索》2023 年第 2 期,第 166 页。

民间习俗、节日庆典等内容纳入高校数字思想政治教育体系,引导玩家深入了解传统习俗与节日,让“国风”“国潮”“国乐”等传统艺术与流行文化结合,传播中华优秀传统文化,从而厚植数字化转型的传统文化根基。此外,数字游戏设计中蕴含着传统文化仁爱、慈孝、诚信等核心价值观念,具有彰显中国文化精神和道德准则、强化主流价值导向的作用,是天然的教育资源。近年来,游戏行业更加重视游戏的文化属性,“积极发掘红色资源,主动探索、创作具有可玩性的主旋律游戏,以弘扬社会主义先进文化、革命文化和中华优秀传统文化”^①。游戏玩家的社交圈是整个地球,数字游戏作为特殊的文化符号,能够使身处不同文化的玩家融合在相同的游戏文化体系中,在文化传播方面具有极强的发展潜力。因此,高校思想政治教育的数字化转型可以充分利用数字游戏的IP架构,探索“游戏+科普”“游戏+党史”“游戏+体育”等融合路径,扩大数字游戏的社会功能,丰富中华优秀传统文化基因的数字化表达,满足学生更高水平的精神需求,提升高校思想政治教育数字化转型的文化溯及力,拓宽文化空间。

总之,无论是数字游戏抑或游戏技术都已经身处大国竞争的前沿阵地。美国的数字游戏有“数字陆军”之称,日本将数字游戏视为文化输出的重要载体加以扶持。深谙数字游戏的当代大学生,穿梭在多元时空的数字游戏场域,通过独具特色的游戏实践,构筑圈层文化,重构价值序列。凡此种种,都在向高校思想政治教育者昭示,数字游戏领域的思想政治教育刻不容缓,倒逼高校思想政治教育检视对数字游戏的固有认知,以回应现实需求。因此,高校思想政治教育的数字化转型要跳出思维窠臼的束缚,主动布局数字游戏领域,让高校思想政治教育成为玩家广袤心灵世界和游戏复杂装置之间的开放、多元、流变的博弈力量,积极引导数字游戏与高校思想政治教育数字化转型的“螺旋式”共生,建设开放式、社会化的高校思想政治教育数字资源库,驱动高校数字思想政治教育生成,形成崭新的高校思想政治教育育人新形态。

(作者:谈文彩,西北工业大学马克思主义学院,
从事思想政治教育研究)
(责任编辑:肖爱华)

^① 中国音像与数字出版协会游戏工委:《2022年中国游戏产业报告》,https://mp.weixin.qq.com/s?_biz=MzI4ODQ1NTMyNw==&.mid=2247691734&.idx=2&.sn=2061a8f048460ce73a3f5141d3f2fe84&.chksm=ec338226db440b30d5dcc5c87e98ee3457f5deb54be57937961e12d9781ed5c4032acc2e1a11&.scene=27, 2023年2月16日。

Embedding Digital Games into the Digital Transformation of Ideological and Political Education in Universities: Coupling Logic, Problem Perspective, and Practical Prospects

TAN Wencai

[Abstract] As the main cultural consumption and entertainment leisure method for contemporary college students, digital games have become a key variable in shaping their social relationships and value sequences, reflecting the shift in demand for digital life among contemporary college students. Digital games are an effective carrier for accumulating multi-source, heterogeneous, and massive data, a sustainable resource for promoting field integration, and a technological means for linking multidimensional scenes. They have unique advantages in upgrading digital transformation. However, due to the integration tension between digital games and ideological and political education in universities, there are conceptual cracks and theoretical gaps, technological mismatches and asynchronous governance, discourse conflicts and narrative difficulties between digital games and the digital transformation of ideological and political education in universities. This has led to a passive and silent image of digital games in ideological and political education in universities, obscuring their data potential, technological value, and situational advantages. Therefore, the basic essence of the coupling and symbiosis between digital games and the digital transformation of ideological and political education in universities lies in transforming ideological concepts and actively opening up new frontiers for digital games, driving the evolution logic of digital games embedded in the digital transformation of ideological and political education in universities and releasing the coupling power, embedding the cognitive schema of mainstream narrative into a new paradigm of digital game culture, and reaching the world of student life through narrative overlapping scenarios, and unleashing the internal driving force of co-creation in the coupling and symbiosis of digital games and the digital transformation of ideological and political education in universities.

[Keywords] digital games; ideological and political education in universities; digital transformation; coupling logic; problem perspective