

沉浸式剧本游戏融入高校思政教育的路径探索

胡泽华

文华学院, 中国·湖北 武汉 430070

【摘要】在当代“泛娱乐化”削弱大学生责任意识和社会核心价值认知的当下,沉浸式剧本游戏作为当代年轻人青睐的社交娱乐方式,可结合互动体验重塑价值观念,同时满足文化娱乐和参与需求。现如今,现存近代家国题材剧本游戏,可以通过多线叙事和实景互动增强代入感,使玩家深入理解历史事件与个人命运的交织。但剧本内容多以爱情为主,教育深度不足。若是将其融入高校思政教育,仍存在一些痛点,例如教师技术操作不熟练,且单次容纳人数有限,娱乐性与教育性难以平衡等。可以通过教育内容与剧本融合、创新教学方法、多媒体技术支持及科学评价体系,提升思政教育效果。高校应联合专业团队开发主题剧本,组织教师培训,完善审核机制,并设置引导环节以实现寓教于乐。

【关键词】沉浸式剧本游戏;高校思政教育;价值观引导

沉浸式剧本游戏是指通过融合实景布景、角色换装和真人NPC互动表演,从视觉、听觉及互动机制等多维度增强玩家的代入感。常见于情感类剧本游戏、文旅融合项目、纪念馆及博物馆VR体验区等相关场所活动及设施,其类型涵盖近代谍战、红色文化、古风家国等题材,结合实景环境进行改写以提升沉浸感。该形式因互动性强、场景多样,成为年轻人青睐的社交娱乐方式。其中,近代家国题材剧本也成了沉浸式剧本游戏中一个举足轻重的类型。

1 沉浸式剧本游戏现状

现存评分前50的沉浸式情感类剧本游戏中,有《归途七万里》等9个近代家国题材剧本游戏,涵盖抗美援朝、抗日战争等故事(数据源于千岛App)。这些游戏通过情节设计和角色刻画,将历史与个人命运结合,让玩家产生情感共鸣、了解历史文化。采用多线叙事,玩家可影响剧情,增强代入感和参与度。实景布置与专业演员营造真实氛围,让玩家亲历重大事件。这种体验满足年轻人好奇心,传递思政理念。与相关主题电影不同,沉浸式剧本游戏突出玩家主动参与,让玩家扮演角色推动故事,使其理解历史多面性,反思个人选择对集体命运的影响。

2 必要性、可行性及痛点

2.1 必要性

当代网络“泛娱乐化”消解新时代高校大学生责任意识,干扰其价值判断与选择,削弱道德羞耻感。大学生传统价值迷失致身份认同弱化、主体地位缺失,削弱文化认同感。当代思政教育刻板乏味,将教育内容与生动互动体验结合是解决问题的突破口,能激发学生兴趣,重塑其价

值观念和责任意识。借助游戏角色代入与情节推进,学生在虚拟情境中理解个人与社会发展关联,弥补传统思政单向灌输不足,通过多维度体验和自主选择,助其审视文化认同与社会责任,为思政教育注入活力。

2.2 可行性

沉浸式剧本游戏以个性化方式满足大学生文化娱乐需求,以较强互动性满足人际交往需求,以沉浸式体验感满足主体参与需求,因此融入高校思政教育可行性强。同时,游戏互动机制如团队合作、辩论和解谜,能锻炼大学生沟通、批判性思维和解决问题的能力,这些是思政教育重要培养目标。此外,该游戏灵活性强,可根据教育需求调整剧本内容和难度,适应不同学生群体。这种个性化教育方式能提升学生学习兴趣,助其将理论知识转化为实践体验,增强思政教育实际效果。

2.3 痛点

将沉浸式剧本游戏融入高校思政教育面临难题。首先,市面上剧本游戏难契合大学生思政教育需求,多为情感类且以爱情为主线,削弱思政教育成效。多数教师不愿主动参与实践教学,或在教学中面临技术操作不熟练、教学设计经验匮乏等挑战,影响教学效果。其次,沉浸式剧本游戏单次容纳学生数量有限,难以满足教学规模,且对教学环境要求高。剧本质量良莠不齐,部分存在逻辑漏洞或内容浅薄问题,难以达到教育深度。最突出的是,教学中难以平衡娱乐性与教育性,易使学生忽视思政教育核心目标。因此,需针对现存问题对这一融入进程进行系统优化与改进。

3 融入路径探索

3.1 融入路径框架设计

3.1.1 教育内容与剧本设计的有机融合

思政教育内容需要和剧本游戏的剧情设计实现深度结合,这种结合要确保游戏的内容能够精准地传达出教育的理念以及价值观。比如说,可以精心设计以中国革命历史为背景的剧本。在这个剧本游戏当中,学生有机会扮演革命先烈这样的角色,在这个扮演的过程当中,他们能够深入地去理解革命精神所蕴含的深刻内涵,同时也能更好地领悟那一段历史所具有的重大意义。

3.1.2 创新教学方法的运用

教师应当积极采用具有创新性的教学方法,把剧本游戏巧妙地融入到教学活动之中,使其成为教学活动的一个重要组成部分。比如,可以组织学生们在课堂之外开展剧本游戏活动。通过参与角色扮演,体验剧情的发展脉络,让学生们能够在亲身实践的过程当中进行学习,并且有所感悟,这样能极大地提升教学效果。

3.1.3 多媒体技术的有效利用

借助多媒体技术,像虚拟现实(VR)、增强现实(AR)这类技术手段,来进一步增强剧本游戏所带来的沉浸感以及体验感。依靠这些先进的技术手段,可以让学生仿佛真的置身于真实的历史场景里面,就好像穿越了时空一般。这样一来,就能够大大提高教育的实际效果,使教育目标更好地达成。

3.1.4 科学评价体系的构建

构建起科学合理的评价体系,针对学生的参与程度、体验的感觉以及学习的效果进行全面评估。这个评价体系应该涵盖自我评价、同伴评价以及教师评价这三个方面,只有这样才能全方位地反映出学生在参与剧本游戏过程中的具体表现以及所获得的收获,从而为改进教学提供有力依据。

3.2 具体举措

为切实有效地将沉浸式剧本游戏融入高校思政教育工作,可采取以下具体措施:

首先,高校应与专业沉浸式剧本游戏开发团队深度合作,定制贴合思政教育需求的剧本。剧本创作围绕家国情怀、社会责任等主题,减少对爱情主线的依赖,拓展思政教育内容的深度与广度。同时,利用“行走的思政课”形

式举办思政剧本游戏设计大赛,学生及老师共同参与。设计成果审核后用于高校教育教学,也可延伸至中小学思政教育。

其次,鉴于部分教师在技术操作和教学设计方面存在短板,高校可精心组织专项培训活动,通过系统全面的培训提升教师的专业素养,使其熟练掌握运用剧本游戏开展教学工作的技能与方法。唯有如此,教师方能在实际教学中自如运用剧本游戏这一新型教学工具。

另外,由于沉浸式剧本游戏对教育教学环境要求较高,可通过建设多功能教室或租赁外部场地的方式满足其特殊要求,确保更多学生有机会参与这一新颖的思想政治教育模式,避免因环境限制影响学生参与度。

同时,必须建立完善的剧本质量审核机制,邀请历史、文化等相关领域专家对剧本内容进行严格审查,以避免剧本出现逻辑漏洞和内容浅薄等问题,保障思想政治教育目标顺利实现,为学生提供准确、深刻的知识与价值观引导。

最后,为实现娱乐性与教育性的平衡,可在游戏过程中合理设置引导环节,由教师根据游戏进程适时介入,巧妙引导学生聚焦思想政治教育核心目标,达成寓教于乐的效果,让学生在轻松愉快的游戏氛围中接受深刻的思想政治教育。

上述具体措施有效实施后,将极大推动沉浸式剧本游戏在高校思想政治教育领域的广泛应用,进而提升高校思想政治教育的整体质量与水平。

参考文献:

- [1] 翟星杰.“红色剧本杀”融入高校思政教育的逻辑分析[J].吉林省教育学院学报,2025,41(05),101-104.
- [2] 许子威.“剧本杀”进课堂,学生主创还原历史场景[J].中国青年报,2024,1013(004),01-04.
- [3] 吕如枫,刘盈盈,马小琴,李俊.共情与大学生“红色剧本杀”接受度的关系:有调节的中介模型[J].校园心理,2024,6(22),524-529.
- [4] 李倩舒.沉浸式教学法在高职市场营销课程中的运用探析——兼论“剧本杀”的运用[J].福建轻纺,2023(09):65-68.

作者简介:

胡泽华(1995.2-),男,汉族,湖北武汉人,文华学院,助教,硕士学位,专业:应用统计。