

# 国风游戏作为文化表达“催化剂”的教学转化研究

李嘉<sup>1</sup>

(1.太原师范学院外语系, 山西 晋中 030619)

**摘要:** 面对“用英语讲好中国故事”的教学要求, 传统英语文化教学在激发学生深度体验与主动表达上存在不足。本研究探讨以《黑神话: 悟空》为代表的中国风游戏, 如何为破解这一难题提供新路径。游戏凭借其完整叙事、多感官融合和强互动性, 构建了独特的沉浸式学习环境, 能有效促进学生从文化“接收者”向“讲述者”转变。本文分析了游戏促进行为的内在机制, 即通过叙事提供理解框架, 通过视听与操作体验活化文化认知, 并通过交互激发表达欲望。研究还探讨了教学转化的关键过程及面临的挑战, 论证了国风游戏作为一种创新教学载体的潜力与价值。

**关键词:** 双新背景; 用英语讲好中国故事; 中国风游戏; 文化教学; 跨文化表达

**基金项目:** 2025年度山西省研究生教育创新项目 (2025SJ403)

**DOI:** doi.org/10.70693/rwsk.v2i2.251

## 一、引言: 从“文化输入”的困境到“文化输出”的诉求

在全球文化交流日益频繁与“双新”教育改革持续深化的双重语境下, 我国高中英语教学正站在一个关键的范式转型路口<sup>[1]</sup>。长久以来, 文化教学在课堂中的实践主要遵循着一种“输入主导”的模式。这种模式依托于教材文本、纪录片或影视片段等传统载体, 旨在向学生系统地介绍、阐释目标语文化 (尤其是英语国家文化) 的知识体系、社会习俗与价值观念。尽管这种方式在扩大学生文化视野、积累背景知识方面发挥了历史性作用, 但其结构性局限在当今时代愈发凸显<sup>[2]</sup>。一个核心的矛盾浮出水面: 教学在文化“输入”端日益丰富, 却在激发学生主动“输出”、实现文化意义的内化与创造性转化方面显得乏力。

这一困境首先表现为文化认知的“碎片化”。传统的教学资源, 受限于其媒介形式与呈现逻辑, 往往将文化切割为孤立的知识点或符号片段, 如节日名称、标志建筑、历史事件等。学生接触到的更多是“关于文化的知识”, 而非“活生生的文化体验”。当前文化教学内容呈现显著的碎片化特征, 知识之间缺乏有机联系与深度脉络, 导致学生难以构建起系统、立体的文化认知图式。其结果便是, 学生对文化符号的记忆往往是短暂的、机械的, 无法与自身的情感、经验产生深刻连接, 更遑论形成具有个人见解的文化理解<sup>[3]</sup>。

更深层次的问题在于学生主体性的缺失与“表达内驱力”的不足。在“输入主导”模式下, 学生主要扮演着“文化接收者”甚至“文化观光客”的被动角色。教学过程侧重于理解、记忆与辨析, 缺少将所接受的文化信息进行个人化整合、批判性反思并运用目标语进行创造性再现的关键环节。学生鲜有机会在真实的、有意义的交际任务中, 为了表达独特的文化见解、分享深刻的文化感受或讲述一个动人的文化故事而主动调动语言资源。因此, 即便积累了词汇和句型, 在面对“用英语讲好中国故事”这样的高阶任务时, 学生常常感到无话可说、无从说起, 或只能进行公式化、标签化的陈述, 其表达缺乏情感的温度、思想的深度与叙事的感染力<sup>[4]</sup>。

“双新”课程改革所倡导的“用英语讲好中国故事”, 恰恰指向了上述困境的破解之道。它绝非一项简单的语言转述任务, 而是一项融合了深度文化理解、批判性文化反思、创新性叙事建构与得体跨语言表达的综合性高阶素养。它要求学习者完成从“旁观者”到“讲述者”、从“消费者”到“创造者”的身份根本性转变。然而, 实现这一转变, 亟需一种能够同时提供深度沉浸的文化语境、激发强烈情感认同、并支持多维意义建构的新型教学载体。显然,

**作者简介:** 李嘉 (1994—), 硕士研究生, 主要研究方向: 具身认知下的教学转化。

静态的文本、线性的影视等传统媒介，在营造沉浸感、提供交互性以及赋能个体创造性表达方面，已触及其能力边界，显得力不从心。

正是在此背景下，以《黑神话：悟空》等为代表的中国风游戏，以其革命性的媒介形态进入教育研究者的视野，为破解文化教学从“输入”到“输出”的转化难题提供了极具潜力的全新方案。游戏，特别是承载着深厚文化底蕴的优质国产游戏，本质上是一个“高密度、高沉浸、高交互的文化意义系统”。它不仅仅呈现文化符号，更通过宏大的叙事架构、精密的视觉艺术、动人的音乐音效以及核心的交互机制，将文化价值、哲学思想与情感体验编织进一个可探索、可参与、可影响的虚拟世界之中。玩家（学生）在其中不再是被动的信息接收者，而是通过操作、决策与体验，主动参与意义建构的“共同作者”<sup>[5]</sup>。

因此，本文的核心关切得以明确：在“用英语讲好中国故事”的教学目标导向下，以《黑神话：悟空》为典型个案的中国风游戏，究竟如何凭借其独特的叙事力量、融合多种感官的表意方式以及引人投入的情感机制，帮助学习者从被动的“文化沉浸者”转化为主动的“文化表达者”。

## 二、国风游戏作为“输出”催化剂的核心机制

国风游戏在推动学生完成从文化“输入”到“输出”的跨越中，其效力并非源于对文化知识的直接、线性灌输，而是根植于其作为数字媒介所创造的、一个能激发持续互动与意义创生的环境。这一环境超越了传统课堂的单向传递模式，通过一系列复杂且协同的机制，将学习者置于一个主动参与、情感投入且持续建构的文化实践场域中。其催化跨文化表达的核心机制，主要体现在以下三个相互关联的层面。

### （一）游戏的叙事框架

游戏的魅力，很大程度上源于其强大的叙事能力。与教材中常被简化为孤立要点的文化介绍不同，高品质的国风游戏构筑了宏大、连贯且充满细节的故事世界。这种叙事不仅是在讲故事，更是在动态地展现文化价值观如何通过具体人物的抉择、冲突的化解与命运的沉浮，被真实地践行、考验乃至升华<sup>[6]</sup>。以《黑神话：悟空》为例，其核心并非简单复述《西游记》的情节，而是深刻演绎了孙悟空从挑战“天命”的反抗者，到承受重压、历经内心挣扎，最终走向某种更高责任担当的复杂心路历程。这一过程本身，便是关于个体自由与集体责任、叛逆精神与成长磨砺的中国式哲学叙事的生动写照。

对学生而言，深入体验这样的游戏叙事，就如同获得了一套理解文化的深层密码和情感逻辑。他们理解的不仅是“孙悟空做了什么”，更是“他为何这样做”、“他的荣耀与痛苦根源何在”。这种深度的理解，为后续的跨文化表达奠定了坚实的基础，提供了可供参照的范本和意义支点<sup>[7]</sup>。当需要讲述一个关于“坚韧”或“智慧”的中国故事时，学生脑海中涌现的不再是一个孤立的词汇，而是一系列鲜活的角色形象、关键的情节转折、交织的情感波澜与价值冲突。这使他们得以超越简单的事实列举，转向建构有血有肉、有矛盾有发展的完整叙事，而这正是“讲好故事”的核心能力所在。

### （二）游戏内蕴含的多模态符号系统

国风游戏是一个融合了视觉、听觉、动作甚至触觉反馈的综合性多模态文本。游戏中的文化符号——无论是金光熠熠的“金箍棒”、云雾缭绕的“蟠桃园”，还是角色施展“七十二变”时的特效与音效，或是场景中融合的中国古典建筑美学与水墨意境——都不是以静态图片或文字说明的形式孤立呈现的。它们被有机地编织进探索、战斗、解谜等互动过程中，成为玩家（学生）必须感知、解读并为之互动的环境一部分。

根据具身认知理论，认知并非仅发生在大脑中，而是与身体的感觉运动系统密切相关<sup>[8]</sup>。学生在游戏中操控角色挥舞兵器、穿越仙境、施展法术时，文化符号通过视觉震撼、操作反馈和情境关联，与学习者的身体体验和情感状态直接绑定。例如，“金箍棒”不再仅是书本上描述的一件“可大可小的兵器”，而是在玩家手中（通过操作）感受到其重量、威力和变化无穷特性的“身体延伸”。这种“具身化”的认知经验，使得文化符号内化为一种富含感官记忆和情感温度的“知觉知识”。

当学生在英语课堂上需要表达相关文化概念时，这种具身经验便转化为无比丰富的“心理图式”和“联想网络”<sup>[9]</sup>。描述“力量”时，他们脑海中可能浮现金箍棒砸下时的画面与手感；诠释“变幻”时，七十二变的视觉特效与操作逻辑成为直观例证。游戏因而为学生构建了一个庞大、立体且可感性极强的“内生性语料库”，极大缓解了跨文化表达中常因缺乏具体、生动的细节而导致的“内容贫乏”与“表达干瘪”问题。

### （三）游戏的交互性与情感卷入

游戏区别于其他媒介的最根本特性在于其交互性。玩家不是旁观者，而是通过一系列有意义的选择和操作，直接影响叙事进程、角色命运乃至虚拟世界的状态。这种深度的介入感，催生了强烈的情感卷入。学生会在游戏

中为角色的困境而焦虑，为团队的胜利而欢呼，为探索的发现而惊喜，为精心策划后战胜强敌而获得巨大的成就感<sup>[10]</sup>。

这种基于交互产生的情感联结与个人投资，是激发主动表达欲望最强大的内在引擎。学习动机从外部驱动的“教师要求我介绍中国文化”，转化为内部驱动的“我经历了这段震撼的冒险，我想与你分享我的所见所感”或“我为这个角色的命运深深触动，我想阐释他的选择”。表达的需求从任务层面上升到情感与分享层面。

更重要的是，在游戏过程中，学生已经无意识地实践了“叙事者”和“阐释者”的角色——他们需要理解任务背景、分析角色动机、制定行动策略并向同伴解释合作。游戏机制自然地赋予并强化了他们的“主体性”和“能动性”。当回归到“用英语讲中国故事”的教学任务时，这种在虚拟世界中习得的“能动者”身份会自然迁移。学生更倾向于将自己定位为“故事的经历者”和“意义的阐释者”，而非“知识的复述者”，从而在表达中注入更多的个人视角、情感色彩和说服力，这正是高质量、打动人的跨文化表达所必需的基石。

综上所述，国风游戏通过其深度的叙事架构、沉浸的多模态体验和根本的交互属性，三位一体地构建了一个激发、支撑并提升学生跨文化表达能力的动态生态系统。它不仅是文化内容的载体，更是转化认知、激发情感、塑造身份的表达“催化剂”，为破解从“输入”到“输出”的教学瓶颈提供了基于学习科学和媒介理论的创新路径。

### 三、从游戏沉浸到文化表达：内化与转译的认知生成过程

国风游戏所构建的深度沉浸体验，其教育潜力并非停留于感官刺激或知识呈现的层面，而在于它创造了一个独特的“认知发生场”。在这一场域中，学习者与文化内容的互动方式发生了根本性转变：从静态的观察、记忆，转向动态的探索、决策与情感投射。这一过程本身，就潜在地孕育着从“接收”到“表达”的转化基因。教学设计的核心智慧，在于识别并催化这一内在的转化机制，而非从外部生硬嫁接任务。其关键路径在于，引导学习者经历一个从无意识的具身体验，到有意识的意义建构，最终指向创造性外化表达的、连贯的认知与情感生成历程。

#### （一）游戏体验的“叙事内化”与“情感赋值”过程

当学习者在《黑神话：悟空》这样的游戏中行动时，他们并非在被动接收一个关于“叛逆与皈依”的主题陈述，而是在具体的任务、战斗与抉择中，亲身“经历”这一主题。角色的困境成为学习者的困境，角色的成长引发学习者的共鸣。这种经由交互达成的情感卷入与叙事内化，使得抽象的文化价值观（如对“天命”的抗争与理解、个体责任与集体秩序的辩证）被赋予了个人化的情感温度与叙事肌理。学习者积累的，不再是与己无关的文化知识点，而是带着情感印记、附着于具体人物与情节的“活的故事记忆”。这构成了跨文化表达的深层动机与内容基石——他们想要讲述的，是自己“经历过”并产生共鸣的意义片段。

#### （二）游戏环境的“多模态解码”与“符号意义关联”过程

游戏世界是一个高度密集的多模态符号系统<sup>[11]</sup>。一柄“金箍棒”，其意义不仅来自文本描述，更来自其视觉设计的威严感、挥舞时的力学反馈、在叙事中“定海”的神话功能，以及在玩家操作中展现的“变化随心”的交互体验。学习者在沉浸中，无意识地完成着对这套复杂符号系统的整合性解码，将视觉形象、操作逻辑、叙事功能与文化寓意关联起来，形成一种具身性的、网络化的理解。这种理解超越了语言的线性描述，是一种立体的“认知图式”。当需要表达时，这一图式便成为可被语言提取和组织的丰富矿藏，确保表达能超越苍白的概念罗列，充满具体的、可感知的细节与多维度的文化联想。

#### （三）游戏机制激发的“身份代入”与“视角转换”

游戏的交互本质，天然促使玩家代入角色身份，以角色的视角看世界、做决策。这种身份代入，为后续的跨文化表达提供了至关重要的心理基础与叙事立场。教学引导可以顺势深化这一过程，鼓励学习者从“操作孙悟空的人”，转变为“阐释孙悟空的文化使者”。这意味着视角的二次转换：从内部的行动者视角，抽离为外部的观察者与阐释者视角。学习者需要反思：我（作为角色）的行为，体现了何种文化逻辑？我的故事，如何能被另一种文化语境下的听众所理解与接受？这一过程促使学习者主动进行文化的比较、筛选与转译编码，为“讲好故事”做好认知与情感上的准备。

#### （四）游戏驱动的创造性表达

深度沉浸与理解内化之后，会产生一种表达的内在张力与创造冲动。游戏提供的不是一个封闭的、只需复述的结论，而是一个充满留白、可供阐释的意义空间。例如，对同一段神话剧情，不同学习者可能产生不同的情感共鸣与价值解读。教学的作用在于，将这种内在的理解与感悟，导向系统性的外化实践。这并非简单地复述剧情，而是基于个人内化后的理解，进行阐释性、对话性或创造性的意义再生产。无论是撰写角色分析、构建跨文化对

话场景,还是进行美学批评,其核心都是学习者将内化的游戏经验与个人思考相结合,运用目标语进行新一轮的意义构建与输出,从而完成从文化消费者到文化阐释者与共创者的关键转变。

因此,从沉浸到表达的转化路径,本质上是遵循并强化了游戏体验本身所引发的认知与情感发展轨迹。教学设计并非凭空创造任务,而是为这一自然的生成过程提供聚焦的方向、反思的框架与输出的支点,使游戏中萌发的文化感知与认同,得以明晰化、系统化,并最终获得在跨文化语境中自信表达的形态与声音。

#### 四、教学反思与挑战

将国风游戏系统性地融入高中英语文化教学,虽展现出突破传统教学范式的巨大潜能,但其从理论构想走向普遍实践,仍面临着一系列需深刻反思与系统应对的现实挑战。这些挑战不仅关涉具体的技术操作,更触及课程观念、评价体系与教师发展的深层次变革。

##### (一) 内容甄别、教学适配与课程伦理的平衡

游戏作为商业娱乐产品,其首要设计逻辑并非教育。因此,教学转化的首要关卡在于严谨的内容甄别与精细的教学适配。教师必须对游戏内容进行前置性审阅,主动规避含有过度暴力、恐怖或不符合青少年价值观的片段。例如,应选取《黑神话:悟空》中展现神话景观、角色对话或艺术性战斗设计的片段,而非渲染血腥细节的场景。这要求教师不仅是玩家,更应是具备教育敏感性的“内容过滤器”。<sup>[1][2]</sup>教师需扮演“教学设计师”角色,将长流程的游戏体验“切片”为聚焦特定文化主题、语言功能的“教学单元”。例如,将一个长达半小时的探索任务,提炼为围绕“古建筑命名与功能”的10分钟观察与描述任务。游戏内容的选择必须紧密围绕《普通高中英语课程标准》中规定的“人与社会”、“人与自然”等主题语境,以及文化知识内容要求。活动设计需明确指向语言能力、文化意识、思维品质等核心素养的具体维度,确保游戏是服务于课标目标的“催化剂”,而非脱离课程的“娱乐插曲”。

##### (二) 教师角色与专业发展的范式转型

成功实施此类教学,要求教师实现从“知识权威”到“学习生态构建者”的深刻角色转型。教师的核心任务不再是单向灌输,而是设计能激发学生探究游戏文化内涵的驱动性问题、脚手架任务和协作框架。在课堂中,教师是研讨的引导者、思维碰撞的催化者,帮助学生将游戏体验提升至文化反思与表达的高度。

教师需具备强大的数字资源获取、评估、整合与创造能力,建立个人的“游戏教学资源库”,对游戏片段、相关文化背景资料、学生作品范例等进行系统化管理,并能灵活配适于不同教学需求。这要求师资培训体系提供全新支持:包括学习基本的游戏机制分析、视频剪辑技能、跨学科合作教学,以及课程设计方法论的更新。教师自身也需要成为积极的学习者,勇于探索新的媒介与教学法。

#### 五、结论

综上所述,国风游戏为高中英语文化教学提供了超越传统工具的新可能。它通过构建沉浸式的叙事世界、可感知的多模态符号以及高参与度的交互体验,能够应对学生文化认知浅表化与表达动力不足的核心问题。游戏促使学生在深度体验中自然完成对文化意义的理解与情感认同,并为其主动、创造性的跨文化表达提供了丰富的素材与内在驱动。

将国风游戏引入课堂,是对数字时代文化教学范式的一种有益探索。它着眼于学生真实的兴趣与体验,为在全球化背景下培养具有坚定文化自信和有效沟通能力的年轻一代,开辟了一条值得深入探索的创新路径。未来的实践需在课程整合、教师支持与效果评估方面进行更系统化的建设。

#### 参考文献:

- [1] 张春莉,安凯,王子续.“双新”背景下教师新教材适应度的挑战与应对策略[J].课程.教材.教法,2025,45(11):51-59.
- [2] 陈敏.英语教学中学生跨文化交际意识的培养[J].中国教育学刊,2019,(S1):93-94.
- [3] 朱一凡,林玉珍.提升文化认知与思辨能力——英语专业“读写课程”教学改革研究[J].山东外语教学,2023,44(03):67-76.
- [4] 唐书哲,徐剑.提升高中生用英语讲好中国故事能力的教学策略研究[J].天津师范大学学报(基础教育版),2025,26(01):61-66.
- [5] 白洋,张晓林.具身认知视域下《黑神话:悟空》弘扬中华优秀传统文化的特征、价值及启示[J].沈阳体育学院学报,2025,44(01):138-144.
- [6] 蒲婷.跨文化传播背景下中国游戏的叙事创新研究[J].传媒,2025,(22):59-62.
- [7] 王钧,侯道宽.互动性叙事:非遗与电子游戏之间的跨媒介思考——以《黑神话:悟空》为例[J].青海社会科学

学,2025,(05):179-185.

[8] 叶浩生.身体与学习:具身认知及其对传统教育观的挑战[J].教育研究,2015,36(04):104-114.

[9] 夏晓燕,史红敏,郭亚玲,等.具身视角下外语教学 VR 课程化教学原理和顶层设计探析[J].外语电化教学,2021,(02):78-84+12.

[10] 何聚厚,黄秀莉,韩广新,等.VR 教育游戏学习动机影响因素实证研究[J].电化教育研究,2019,40(08):70-77.

[11] 张秀丽,聂玉治.以数字游戏为媒: 中华优秀传统文化国际传播效能提升的实践进路[J].中国编辑,2025,(03):70-76.

[12] 陈静,周小普.规则、随机性、符号:作为意义生产模型的“游戏性”及游戏的媒介特质——以《王者荣耀》与《阴阳师》为例[J].国际新闻界,2018,40(10):134-156.

## Research on the Instructional Transformation of Chinese-Style Games as a “Catalyst” for Cultural Expression

Jia Li<sup>1</sup>

*(<sup>1</sup>Foreign Languages Department Taiyuan Normal University, Shanxi, Jinzhong, China)*

**Abstract:** In response to the pedagogical imperative of "telling China's stories well in English," traditional approaches to teaching culture within English language education often fall short in fostering students' deep engagement and proactive expression. This study explores how Chinese-style video games, exemplified by Black Myth: Wukong, offer a novel pathway to address this challenge. Leveraging their comprehensive narratives, multi-sensory integration, and strong interactivity, such games construct a unique immersive learning environment. This environment effectively facilitates the transformation of students from passive cultural "recipients" into active "narrators." This paper analyzes the intrinsic mechanisms through which games drive this change: narratives provide frameworks for understanding, audiovisual and operational experiences bring cultural knowledge to life, and interactive elements stimulate the desire for expression. Furthermore, the study examines the key processes and challenges involved in translating these affordances into instructional practice, arguing for the potential and value of Chinese-style games as an innovative pedagogical medium.

**Keywords:** New Curriculum & New Textbooks Reform; telling Chinese stories well in English; Chinese-style games; cultural teaching; cross-cultural expression