

高校思政课中严肃游戏教育性与娱乐性的平衡机制探讨

褚芝鹏

(江西应用科技学院马克思主义学院)

DOI: 10.65285/JYLLYJ.V2I5.003

摘要: 新时代高校思政课改革聚焦数字化、沉浸式、体验式创新,着力破解传统思政课堂理论枯燥、知行脱节、价值内化浅表等固有短板。严肃游戏成为当前思政课守正创新、提质增效的突破口。平衡严肃游戏的教育性和娱乐性是关键。本文立足严肃游戏的核心内涵与双重属性耦合逻辑,确立“守正创新”的平衡原则,从内容设计、教学过程、评估监管、师资赋能与资源建设等维度,构建系统化的平衡机制与实践路径,推动新时代高校思政课数字化、规范化、内涵式高质量发展。

关键词: 严肃游戏; 高校思政课; 教育性; 娱乐性; 平衡机制

A Study on the Balancing Mechanism Between Educational Value and Entertainment Value of Serious Games in University Ideological and Political Courses

Zhipeng Chu

School of Marxism, Jiangxi Institute Of Applied Science And Technology

Abstract: The reform of university ideological and political courses in the new era centers on digital, immersive and experiential innovation, aiming to solve the inherent deficiencies of traditional teaching, such as tedious theoretical indoctrination, the disconnection between knowledge and practice, and superficial value internalization. As an innovative teaching tool, serious games have become an effective breakthrough for optimizing the quality and efficiency of ideological and political teaching. The core crux of its application lies in balancing educational value and entertainment value. Based on the core connotation of serious games and the coupling logic of their dual attributes, this paper establishes the balancing principle of “upholding fundamentals and pursuing innovation”. From the dimensions of content design, teaching process, evaluation and supervision, teacher empowerment and resource construction, it constructs a systematic balancing mechanism and practical paths, which promotes the digital, standardized and connotative high-quality development of university ideological and political courses in the new era.

Keywords: serious games; university ideological and political courses; educational value; entertainment value; balancing mechanism

前言:

新时代高校思政课改革聚焦数字化、沉浸式、体验式创新,着力破解传统思政课堂理论枯燥、知行脱节、价值内化浅表等固有短板。严肃游戏作为区别于商业娱乐游戏的功能性数字教育载体,成为当前思政课守正创新、提质增效的突破口。平衡严肃游戏的娱乐性质和教育目的是严肃游戏赋能高等教育数字化面临的核心问题。^[1]由此,本文将以教育性与娱乐性的辩证平衡为切入点,结合高校思政课教学,阐释二者耦合逻辑,确立科学平衡原则,构建多维度平衡实践路径,实现严肃游戏思政育人“守正不僵化、创新不越界”,推动思政课数字化高质量内涵式发展。

一、严肃游戏的双重属性概述

“严肃游戏”这一概念由 Clark C.Abt 于 1970 年首次提出。他认为,严肃游戏是“具有明确且深思熟虑的教育目的的游戏,不以娱乐为其主要目的”。^[2]因此,严肃游戏兼具教育性和娱乐性的双重属性。

严肃游戏应用于思政课教学,其教育性在于思政课鲜明的政治性、价值性与知识性,游戏的设计要以思政育人为目标,发挥传播党的创新理论、传承红色文化、塑造正确三观的主导作用。而娱乐性并非纯粹的消遣愉悦,而是通过传统游戏的挑战、反馈、奖励等核心机制实现育人目的。适度的娱乐体验能够消解思政理论的抽象性、枯燥性,激发学生主动探究意愿,为思政课学习营造良好环境。

目前,严肃游戏已成功应用于诸多领域,但在高校思政课教学方面的应用尚处在探索阶段。其原因是多方面的,本文认为最主要的原因是人们对于游戏常常存在刻板印象,更多关注其娱乐性和上瘾现象。实际上,游戏只是工具,如何发挥其育人功能,关键在于人为把控,平衡好娱乐性和教育性之间的关系。

二、严肃游戏教育性与娱乐性的平衡原则

2024 年 5 月,总书记对学校思政课建设作出重要指示。他强调:“守正创新推动思政课建设内涵式发展,不断提

高思政课的针对性和吸引力。”^[3]这一重要讲话为思政课改革发展明确了方向。严肃游戏应用于高校思政课教学，应以“守正创新”为基本原则。

“守正”意为“恪守正道”。在思政课教学中，就是要坚定马克思主义在意识形态领域的指导地位，坚持中国特色社会主义办学方向，牢牢把握正确的政治方向和价值立场，始终坚守立德树人的育人初心。^[4]基于此，严肃游戏在思政课教学中的应用要以“立德树人”为出发点和落脚点，通过适度娱乐赋能最终达到教育目的。严肃游戏的设计和运用以教育性为核心，娱乐性服务于教育性。

三、高校思政课中严肃游戏双重属性平衡的实践路径探讨

（一）严把设计关，在严肃游戏设计源头统筹教育性与娱乐性配比

严肃游戏在设计之初就要确立教育内核统领地位，遵循“明确思政育人目标→拆解知识点→匹配游戏要素”的设计思路。具体来讲，就是要对标思政课程教学大纲，将知识记忆、情感认同、价值思辨等育人目标转化为游戏任务目标，同时建立内容审查清单，严守史实与价值底线，规避教育性与娱乐性边界模糊风险。

进入游戏开发设计阶段，要将思政育人目标落实到每一个环节、每一个元素。游戏机制设计要注意以情境任务替代竞技对抗，反馈机制侧重思想启发而非感官刺激，知识点难度贴合思政课堂认知规律。叙事剧情设计要尊重客观史实、引发思考，对话文本表述严谨合理、贴合时代背景。交互设计体现简洁直观、承载思政议题，做好提示引导以保证游戏进程服务教学进度。美术音频设计则应贴合题材基调，把握庄重尺度，营造适配思政主题的沉浸氛围。此外，开发设计阶段还应预留教学反馈模块，采集学生完成数据，服务课后复盘研讨。最后，成品投入使用前开展测试评估，校验育人目标达成情况，动态调试娱乐元素占比，修正史实偏差，完成迭代优化后方可进入思政教学场景。

（二）严把教学关，在课堂教学中动态调控教育性与娱乐性尺度

教学实施是平衡严肃游戏教育性与娱乐性的关键环节。即便游戏设计较为完善，若课堂组织失当，仍易出现娱乐僭越教育或体验僵化的问题。教师是课堂教学的组织者，在教学过程中要恰当运用严肃游戏。

严肃游戏可在以下教学场景中选择性运用。第一，课程导入与课堂破冰环节。严肃游戏的娱乐性有助于消解学生对思政课堂的刻板印象和抵触情绪，帮助学生快速进入学习状态。这一环节对游戏的应用须严格把控体验时长，待体验结束后迅速衔接核心理论议题，防止教学停滞于浅层剧情体验。第二，针对抽象理论和遥远历史事实的讲解。借助严肃游戏将抽象理论具象化有助于学生理解高度抽象的理论观点，而游戏剧情对历史场景的复原能够帮助学生切身感知历史处境与历史抉择的必然性，打破单纯依靠讲授法造成的理解壁垒。第三，针对道德困境、价值冲突类

知识点的讲解。通过采用角色扮演类严肃游戏开展探究式教学，有助于推动学生主动外化自身价值立场，为后续教师开展价值辨析、思想引导创造条件。在此场景下，需要规避过度强化竞技胜负，引导重心落脚于价值讨论，而非竞赛输赢。第四，第二课堂、线上自主拓展等课外育人场景。相较于课堂理论讲授，课外实践、线上自主学习拥有更加宽松的体验空间，在此场景下运用严肃游戏，依然要将游戏任务锚定思政育人目标，杜绝脱离价值引领的纯粹消遣内容。

（三）健全评估体系，动态校准教育性与娱乐性配比

完善的评估机制有助于及时识别双重属性失衡风险，避免出现重娱乐轻教或重教乏趣的问题。因此，有必要构建贯穿严肃游戏研发验收、课堂实施、课后复盘全过程的评估体系，形成闭环管控。

第一，建立上线前准入审核评估机制，从源头把控平衡尺度。组建跨学科评审小组，分别设置教育性和娱乐性两类评估维度。针对教育性的审核，主要排查是否存在理论曲解、史实戏说、知识点错误、价值模糊等问题。针对娱乐性的审核，重点评估游戏机制、剧情设计、交互强度，核查娱乐元素是否超出辅助育人合理边界，筛查脱离教学目标的冗余娱乐模块。凡是娱乐要素挤占教育内核或是形式过于枯燥丧失体验价值的严肃游戏，要求返回修改完善，未通过评审不得进入课堂教学。

第二，推进课堂实施中的过程性评估，动态调节尺度。过程评估观测指标主要是学生的行为表现与认知状态。当学生过度关注闯关和胜负，忽视议题思考与内容感悟时，说明娱乐性过载，教师应当适时压缩游戏交互时长，及时对接理论研讨；若学生课堂参与意愿低迷、沉浸感不足，则表明娱乐载体偏弱，可以适度激活情境交互、任务探究等游戏元素。同时依托课堂互动捕捉学生认知收获，判断游戏体验是否有效转化为理论认知。

第三，完善课后成效评估，通过最终育人效果检验教趣是否平衡。育人成效是衡量教育性与娱乐性是否平衡的根本标准。评估维度可分为三层：一是知识层面，考察学生能否依托游戏体验掌握相关理论、史实等知识点；二是价值层面，考查学生是否形成正向情感认同，能否理性开展价值辨析；三是体验层面，通过学生反馈判断娱乐交互是否起到降低认知负荷、激发学习动机的作用。若学生仅有感官体验，但难以提炼理论观点、形成价值思考，则证明二者失衡，需要对游戏内容和教学实施流程进行优化调整。

（四）注重师资赋能与资源建设，夯实教趣平衡基础

师资能力与教学资源是平衡严肃游戏教育性与娱乐性的两大基础性支撑，二者相辅相成、协同发力。教师作为课堂实施主体、资源作为教学载体，共同决定严肃游戏育人价值能否有效落地。

一方面，教师是教学设计与课堂尺度把控的核心主体，高校应当搭建系统化师资培育体系。首先，依托专题教研、案例研讨、数字化教学实训，帮助思政课教师厘清严肃游

戏教育性与娱乐性的耦合逻辑，树立守正创新、教趣相融的育人理念。其次，持续培育教师数字化教学设计能力、课堂动态调控能力，使其能够依据教学内容灵活调节娱乐尺度，规避泛娱乐化和教学僵化双重困境，做到以趣辅教、以教铸魂。

另一方面，高校需要深耕思政专属严肃游戏资源，补齐优质资源供给短板。组建由思政专业人士、游戏开发人员组成的联合研发队伍，围绕思政主干课程重难点与育人目标，定向开发红色历史复原、道德困境辨析、时政情境推演等专业化严肃游戏资源。在资源建设过程中严格把控政治导向与娱乐尺度，摒弃低质化、纯娱乐化产品。与此同时，建立资源动态迭代机制，依托教学反馈持续优化教育要素与娱乐要素配比，实现二者精准适配。

由此，专业师资的系统化培养助力游戏资源育人功能的有效发挥，优质资源的持续建设为教师开展思政课教学提供可靠载体，两者双向协同守住教育内核，最终实现寓教于乐。

结语：

严肃游戏应用于高校思政课教学，是教育数字化转型与思政教学守正创新的必然趋势，双重属性的动态平衡是其发挥好育人价值的关键因素。教育性与娱乐性并非相互对立、此消彼长的关系，而是主次分明、相辅相成的有机整体。

新时代高校思政课运用严肃游戏开展数字化创新，必

须坚守立德树人根本任务，秉持守正创新的基本原则，从内容设计、教学过程、评估监管、师资赋能与资源建设等多维度协同发力，精准把控教育性与娱乐性的边界尺度，彻底破解僵化说教与泛娱乐化双重困境。通过构建科学完善的双重属性平衡机制，实现趣味赋能与价值铸魂的辩证统一，让严肃游戏真正成为活化思政课堂、深化价值认同、夯实育人实效的优质载体，推动新时代高校思政课数字化、规范化、内涵式高质量发展。

参考文献：

[1] 刘思源,丁社教.技术赋能:严肃游戏在高等教育数字化转型中的应用困境与创新路径[J]. 陕西理工大学学报(社会科学版),2025,43(3):89-96.

[2]CLARK C A.Serious games[M]. New York:The Viking Press,1970:176.

[3] 习近平对学校思政课建设作出重要指示强调:不断开创新时代思政教育新局面 努力培养更多让党放心爱国奉献担当民族复兴重任的时代新人[N]. 人民日报,2024-05-12(1).

[4] 董剑.新时代职业院校思政课守正创新的路径研究[J]. 时代人物,2025(21):149-151.

作者简介：褚芝鹏（1985-）、女、汉族、湖北孝感、江西应用科技学院马克思主义学院、研究生学历、研究方向：高校思想政治教育。