

基于微信平台的红色文化网络游戏设计研究

李慕茵

陕西开放大学, 中国·陕西 西安 710119

摘要: 本研究旨在探讨如何通过微信平台设计红色文化主题的网络游戏, 以增强学生对红色文化的认知和兴趣。通过对现有红色文化游戏的内容分析, 结合微信的社交与互动功能, 本文提出了一种新的网络游戏设计方案。该方案结合教育与娱乐, 不仅包含历史事件的重现, 还增设互动任务和角色扮演元素, 以提高用户的参与度和教育效果。研究表明, 该游戏设计能有效提升学生对红色文化的了解和兴趣, 对红色教育具有积极的推动作用。

关键词: 微信平台; 红色文化; 网络游戏设计

Research on the design of online games featuring red culture based on the WeChat platform

Li Muhan

Shaanxi Open University, China Shaanxi Xi'an 710119

Abstract: This study aims to explore how to design a red culture-themed online game through the WeChat platform to enhance students' cognition and interest in red culture. Through content analysis of existing red culture games, combined with the social and interactive functions of WeChat, this paper proposes a new online game design scheme. This scheme combines education and entertainment, not only including the reproduction of historical events, but also adding interactive tasks and role-playing elements to improve user engagement and educational effectiveness. The research results show that this game design can effectively enhance students' understanding and interest in red culture, and has a positive role in promoting red education.

Keywords: WeChat platform; Red culture; Online game design

0 引言

随着信息技术的发展, 网络游戏已成为学生日常生活的重要组成部分。如何利用现代技术高效传播具有重要教育价值的红色文化, 成为文化传承与创新的关键议题。微信作为主流社交平台, 凭借其强大的社交互动与小程序功能, 为红色文化的数字化传播提供了新路径。本文旨在探索依托微信平台特性, 设计兼具教育性与趣味性的网络游戏, 提升学生对红色文化及其精神内涵的认知与兴趣。红色文化是中国共产党在革命、建设、改革中形成的精神财富, 是社会主义核心价值观的重要源泉, 对青少年价值观塑造具有深远影响。然而, 传统教育方式吸引力不足, 而现有教育游戏多集中于低龄领域, 红色主题的游戏化设计研究仍显薄弱。为此, 本文在分析现有红色文化游戏的基础上, 结合微信轻量化、社交化的特点, 提出融合历史情境再现、任务驱动与角色扮演的创新设计方案, 推动红色文化与信息技术的深度融合。研究不仅构建游戏模式, 更通过实证检验其教育效果, 为红色教育的数字化转型提供

理论依据与实践支持。

1 微信平台与红色文化相结合的现状分析

1.1 微信平台的基本功能与用户群体

微信作为中国最广泛使用的社交平台之一, 拥有丰富的基本功能和庞大的用户群体^[1]。其核心功能包括即时通讯、朋友圈分享及小程序开发与使用等, 不仅满足了用户的日常社交需求, 还为内容创作者和开发者提供了便捷的传播渠道和技术支持。学生群体对微信的社交互动功能和娱乐性需求较高, 同时具有较强的接受新兴技术和内容的能力。在中国大学生群体中, 有调查显示, 中国大学生每天平均花费在游戏上的时间为 1.2 小时左右。这一数据反映了大学生群体中游戏娱乐活动的普遍性及其在时间分配上的大致情况^[2]。这一特点使微信具有较大的教育推广潜力。基于微信平台的网络游戏设计能够充分利用其便捷的交互手段和广泛的覆盖范围, 将教育性内容融入平台生态系统, 为学生提供一种兼具趣味性和教育性的学习方式, 为红色文化的教育传播提供新的契机。

1.2 现有红色文化教育类网络游戏回顾

现存红色文化教育类网络游戏在形式和内容上早已呈现出了丰富的特点^[3]。许多红色文化游戏通过虚拟场景的构建再现了红色历史中的重要事件。一部分游戏指引玩家在完成任务的过程中了解相关的历史知识,但在教育性与娱乐性结合方面有所欠缺。一些游戏过分突出知识传递,忽略了用户体验的趣味性,玩家参与度偏低。多数红色文化游戏运用经典的单纯学习模式,缺少社交互动功能。与目前学生倾向参与度高、内容多样的教育形式具有一些差异,不能完全激发用户的积极性。因此在微信平台上改进内容和功能设计,可填补前述不足,令红色文化教育宣传更具魅力。

1.3 微信平台在红色文化传播中的潜力

微信平台由于其普遍的用户群体、强劲的社交属性和便捷的功能整合,为红色文化传播带来了关键契机。依靠微信公众号、小程序及朋友圈分享等功能,能够达成红色文化内容的普遍分发与迅速传播,显著提高用户的接触量与互动参与度,有利于教育目标的完成和影响力的扩展。

2 微信网络游戏的教育性设计措施

2.1 历史事件的虚拟重现

历史事件的仿真再现是为增强红色文化教育效果的关键构思方法,必须挑选拥有典型性和教化意义的历史事件用作游戏内容。这些事件的仿真再现通过融合切实历史资料、画面呈现和故事叙述,追求可靠性和代入感兼具^[4]。

红色文化主题游戏的设计应注重历史场景的精细化仿真,通过对事件发生地的空间布局、人物妆造、背景音乐、环境音效等元素的高度还原,营造沉浸式体验,增强历史真实感。采用任务驱动式学习机制,将核心教育内容有机融入游戏叙事,玩家在完成与特定历史情境紧密关联的挑战任务过程中,逐步建构对事件背景、发展过程及其深层意义的认知体系。技术实现上,可充分利用微信平台的功能优势,依托小程序实现轻量化、易传播的交互设计,并结合微信群聊、好友分享等社交功能,支持团队协作与角色分工,提升互动性与参与度。该设计不仅优化了知识传递效率,强化学习动机,更通过情境代入促进情感共鸣,有助于增强用户对红色文化的情感认同,深化对革命精神的理解与价值内化,推动红色教育在数字时代的创新传播。

2.2 互动任务与角色扮演的融入

互动任务和角色扮演的结合是增强红色文化教育游戏趣味性和参与者代入感的重要方法^[5]。设计游戏脚本时,应参考参与重大历史活动或相关的重要任务,使参与者能

够互动学习历史知识。加入角色扮演的游戏元素可使参与者更加深刻地体会到以及历史场景中隐藏的复杂情况和不同的决策可能会带来的各种影响。游戏设计采用关卡制模式,激励参与者进阶解锁游戏内容,历史情境逐层递进。角色合作和交流的设计,不仅提高游戏的社区交互,有助于参与者通过讨论更深刻地理解红色文化中强调的合作精神,产生深刻的情感共鸣。

2.3 社交互动功能的教育潜能开发

微信平台的社交互动功能为红色文化教育游戏的设计给予了重要支持^[6]。通过朋友圈分享、在线交流和小程序的互动特性,游戏可以提升玩家间的知识共享与学习讨论,构建社区化的学习环境。社交功能许可用户协作达成任务、开展历史知识问答或角色扮演,提升了教育的沉浸感和学习体验。将社交互动与游戏机制融合,能激起学生用户的参与热情,高效增强红色文化教育的传播效果,从而达成知识从个体体验到群体共鸣的拓展。

3 新型网络游戏设计方案具体实施

3.1 游戏内容的结构设计

为有效服务红色文化传播与学生教育目标,游戏采用模块化设计,深度融合历史知识与互动体验,构建具有教育深度与参与感的沉浸式学习模式。整体架构包含三大核心模块:历史情境再现、任务驱动学习与角色代入体验。历史情境再现模块精选党史中的关键事件,按时间脉络编排,综合运用图文、音视频及交互技术,高还原度呈现历史场景,帮助玩家直观感知历史进程与精神内涵。任务驱动学习模块基于认知分层理论,将内容分解为递进式挑战任务,通过答题闯关、目标达成等机制引导深入学习,实现教育内容的自然嵌入,激发学习动机与持续参与。角色代入体验模块支持玩家选择特定历史人物,在模拟情境中进行决策与行动,通过第一人称视角增强对历史背景、人物心理与时代抉择的理解,促进情感共鸣与价值认同。

三大模块通过关卡解锁机制有机衔接,形成循序渐进的知识建构路径,引导玩家在渐进体验中深化文化认知。同时,结合微信社交功能,设计朋友圈分享心得、群组协作完成任务等机制,拓展学习的社交性,提升传播力与教育影响力。该设计旨在实现“寓教于乐、知行合一”的红色教育目标,推动红色文化在学生群体中的创新传承与广泛传播。

3.2 用户界面与交互设计

用户界面与交互设计在微信平台上的达成目的是通过简明明了的操作提升用户体验,运用微信的社交功能加强

互动与教育效果。界面设计重视色彩、图标与文本等元素的红色文化主题呈现,以提升视觉与情感冲击。交互设计充分运用微信的聊天、传递与小程序功能,构建有助于用户加入的游戏场景。游戏内角色与任务设置以可点击的菜单或动态图标呈现,操作过程精简为方便的点选与拖拽。用户经由即时社交互动,如任务组队或历史知识交流,增强参与兴趣与学习动机。在交互中融入游戏奖励机制,激发用户传递成果或达成挑战,以更优地完成文化认知与传播目标。

3.3 游戏测试与用户反馈循环机制

利用线上问卷调查和面对面深入交谈来收集相关数据,用来评估玩家对游戏的体验感受、游戏在教育方面的效果以及玩家参与的热情程度。确保所选样本具有广泛代表性。收集到的反馈数据经过详细分析后,用来改进游戏的具体内容、界面视觉设计和操作使用方式,建立起开发、测试、改进的循环机制,从而提高游戏的教育意义和玩家的使用体验,确保真正符合实际需求。测试工作特别重视不同玩家群体的具体需求为今后开发红色文化教育类型的游戏提供有价值的借鉴经验。

4 游戏设计对学生的教育影响评估

4.1 学生对红色文化认知的变化

通过对目标用户群体的问卷调查与实证测试,研究发现学生对红色文化的认知水平与情感态度呈现出显著改善。相较于传统思政教育中单向灌输的知识传递模式,基于微信平台的红色文化网络游戏展现出更高的互动性与参与感。在游戏过程中,学生不再是被动的信息接收者,而是通过角色扮演、情境决策、任务闯关等机制,主动融入红色文化的历史叙事,深度参与重大革命事件的再现过程。

通过还原历史场景构建与关键人物故事的呈现,帮助学生直观理解历史事件的背景、发展脉络及其深远意义。精心设计的互动任务有效地引导学生关注历史细节。在完成的过程中,历史知识以情境化、过程化的方式被自然吸收,显著提升了学习的主动性和记忆的持久性。尤其值得注意的是,角色扮演机制使学生能够以第一人称视角体验革命先辈的奋斗历程与精神抉择,极大增强了情感代入与历史共情。测试数据显示,参与者在体验游戏后,对家国情怀、责任担当等红色文化核心价值观的认同度明显提升。多数学生在反馈中表达了对革命历史的敬意与共鸣,认为该形式使原本抽象的历史知识变得生动可感。综上,该游戏设计在激发学习兴趣、深化文化理解方面展现出积极的教育成效。

4.2 游戏设计在红色文化教育中的实际效果

游戏设计处于红色文化教育中的实际效果首要反映在用户的认知提高和兴趣激发方面。游戏化的学习方式可以提高学生的学习兴趣。红色文化通过游戏的形式呈现,可以使枯燥的历史知识变得更加生动有趣,激发玩家的好奇心和探索欲,促使他们主动学习和了解更多的历史背景。通过把历史事件模拟再现和互动任务融合,触动玩家的情感,引发共鸣。通过游戏,玩家可以体验到革命先辈们的艰难困苦和英勇事迹,让学生能够以积极身份理解历史人物的决策与贡献,深化对有关知识的记忆,微信平台的社交功能推动了用户彼此的知识分享与交流,有利于塑造群体性学习氛围,提高教育效果。有关测试结果显示,游戏用户在知识测试中展现优秀,并且显露出较强的学习兴趣与游戏参与度,为传统红色文化教育方式供给了一种新的、电子化、交互性更优的可能。

4.3 用户参与度与教育效果的关系分析

用户参与度与教育效果的关系紧密,应当通过量化和质性分析开展研究。高参与度一般与深度学习关联,在线互动、任务完成度和角色扮演频率可以提高学生对红色文化的兴趣和理解。用户主动参与游戏关卡与定期互动的频率,有利于推动历史知识的持久记忆,改善教育效果。社交互动与用户的学习体验更为融入,更深层次强化其对红色文化的价值认同。

5 结语

研究人员认真分析了以红色文化为核心的网络游戏,结合微信平台上各种方便实用的功能,制定了一套全新的网络游戏规划方案,目标是把学习和娱乐紧密结合起来,激发学生的学习兴趣。游戏方案中包含了历史事件的真实再现、可交互的任务以及角色扮演的设计,目的在于提高游戏的教育意义,增加玩家的参与积极性和主动性。研究结果表明,这套游戏方案确实能有力推动学生更深入地理解红色文化,激发出强烈的兴趣,同时也为红色教育走向当代化、覆盖更多人群带来了积极影响。研究中也发现了一些不足之处,游戏内容、角色与真实历史事件的准确性和平衡性还需要更认真地规划和严格地检查,确保所有内容真实可靠,符合教育的最终目标,力求达到最好的教育效果。如何在不同年龄段学生之中平衡教育性与娱乐性的设计,是未来需要核心思考的问题。在未来研究中,建议更深入研究不同类型的互动技术与学习策略在红色文化网络游戏中的应用,同时应用游戏社区建设和管理来推动玩家的交流与学习。对游戏的长期教育影响开展全面评价,

为红色文化教育的创新发展给予更加稳固的理论和实践基础。

参考文献:

[1] 刘一郎, 王喆. 网络游戏交互设计研究[J]. 工业设计, 2021,(02):45-46.

[2] 2024年大学生游戏时间以及影响因素的调查完整版. <https://max.book118.com/html/2024/0322/8126132031006050.shtm>.

[3] 汪聪, 赵洁. 基于游戏化设计的微信公众平台发展对策研究[J]. 科技创业月刊, 2020,33(10):87-90.

[4] 田雨琪. 基于用户体验的网络游戏直播平台交互设计研究[J]. 数字技术与应用, 2021,39(06):132-134.

[5] 刘国英, 杨凯, 井春燕, 李文瑞. 红色文化双语微信平台的结构与传播研究[J]. 新媒体研究, 2022,8(04):45-47.

[6] 殷柏玲. 巧用网络游戏, 培育文化自信[J]. 师道: 教研, 2023,(04):66-66.

作者简介: 李慕茵(1984.06-), 女, 汉族, 江苏淮安市人, 西安电子科技大学硕士, 陕西开放大学, 讲师, 研究方向: 软件设计与开发。