

网络游戏亚文化对大学生思想政治教育的双重影响研究

龚 倩

(西南石油大学马克思主义学院,四川成都 610500)

[摘 要]当今,网络游戏已成为当代大学生最为普及的文化娱乐方式之一,并在玩家群体中催生出独特的网络游戏亚文化。这一文化形态与高校思想政治教育之间正形成日益复杂的互动关系,网络游戏亚文化对大学生思想政治教育的正向赋能包括文化认同的激发、规则意识与合作精神的培育、目标管理与抗挫折能力的锻炼、身份认同的补充以及集体意识的感性启蒙;负面则体现为价值冲击、时间精力消耗、现实社交与集体归属的弱化等不良影响。二者双重影响的本质是两种文化形态在数字时代的碰撞,要辩证分析其对思政教育的双重影响。基于此,应从价值引领、教育形式革新、个体需求回应、主体自觉培育四个维度协同推进,实现从双重影响向积极引领的转化。

[关键词]网络游戏亚文化;大学生;思想政治教育;双重影响

[作者简介]龚倩(1997—),女,四川成都人,西南石油大学马克思主义学院,法学硕士,研究方向:思想政治教育。

[DOI] <https://doi.org/10.62662/kxwxz0308026>

[中图分类号] G641

[本刊网址] www.oacj.net

[投稿邮箱] jkw1966@163.com

当今,人类社会步入数字时代,而大学生是与互联网共同成长起来的一代,网络游戏已成为当代大学生最为普及的文化娱乐方式之一。根据中国互联网络信息中心发布的第 57 次《中国互联网络发展状况统计报告》,截至 2025 年 12 月,我国网民规模达 11.25 亿人,互联网普及率突破 80%。根据《2025 年中国游戏产业报告》,“2025 年,中国游戏用户规模近有 6.79 亿人”,其中青年群体尤其是大学生构成了网络游戏用户的核心力量。网络游戏不仅仅是休闲娱乐的工具,它逐渐在玩家群体中催生出一套独特的文化系统,包含专属的话语表达、行为规范、身份认同和价值逻辑,这一文化系统即网络游戏亚文化。以网络游戏为核心载体的游戏亚文化已从边缘走向青年日常生活的中心,成为塑造当代大学生价值观、行为模式与社交方式不可忽视的文化力量。它以微妙且深刻的方式,深远影响着大学生的日常习惯、思维模式与价值观念。本文探讨了网络游戏亚文化对大学生思想政治教育的正向赋能和负面冲击,并基于网络游戏亚文化负面影响下大学生思想政治教育应对策略进行探析。

一、网络游戏亚文化的概念及核心特征

(一)网络游戏亚文化的概念界定

1. 亚文化的理论溯源

“亚文化”概念源于 20 世纪 40 年代芝加哥学

派对城市越轨群体的研究,后经伯明翰当代文化研究中心的系统发展,成为文化研究领域的重要分析范畴。伯明翰学派将亚文化理解为一种与主流文化相区别、同时又与主流文化存在复杂互动关系的文化形态。在现代社会中,亚文化表征着社会群体中广泛流行的与社会主导文化不同的文化范式与文化类型,是对社会群体特别是青年群体思想、意识、价值观、信仰体系影响最为广泛的文化集群。

2. 网络游戏亚文化的概念界定

网络游戏发展到今天,已成为当代青年生成和塑造亚文化的一个主要场域。网络虚拟游戏社区同现实世界一样,有其独特的符号、语言、价值观和规范,这些元素共同构成人们在网络虚拟游戏世界中的存在方式和基础。亚文化这一概念本身并非全然中立的描述性术语,其前缀“亚”字携带着边缘化和小众化的价值判断色彩。基于此,本文所研究的游戏亚文化,是指以网络游戏为媒介和场域,在游戏玩家群体的长期互动实践中形成的、区别于主流文化的一整套文化系统。

(二)网络游戏亚文化的核心特征

第一,虚拟在场性。网络游戏亚文化的存在空间是虚拟的、数字化的网络空间。玩家通过互联网连接,在游戏服务器中实现共时性在场,无论身处何地都可以在同一虚拟空间中进行互动,可以跨越

时空限制。这种虚拟在场性使得游戏亚文化的参与门槛极低、覆盖范围极广,也使得社群边界具有流动性,玩家可以随时进入或退出某一游戏社群。虚拟性直接决定了网络游戏亚文化具有低成本、弱约束性的参与特点,这也是其能够在大学生群体中快速扩散的空间基础。

第二,趣缘社群性。网络游戏亚文化的社群组织基础不是血缘、地缘或业缘,而是趣缘,基于玩家对同一款游戏的共同兴趣和共同投入。玩家基于对特定游戏的偏好而自发聚合,形成公会、战队、论坛等形态各异的社群组织。这种社群具有高度的内部同质性和明确的外部边界性。成员共享游戏知识、话语体系和价值偏好,圈内人与圈外人有明显的区分。游戏社群在共同开黑、下副本的过程中建立起深厚的情感连接和信任关系,这种强大的社群凝聚力,是对现实人际关系的疏离与对集体归属感弱化的逻辑前提。

第三,叙事参与性。网络游戏亚文化的参与者不仅是消费者,更是共创者。玩家可以通过游戏内的选择、操作、策略能影响游戏进程,通过游戏外的二次创作,如同人作品、攻略视频、游戏解说、表情包等丰富游戏文本,与开发者互动反馈参与游戏更新迭代。这种叙事参与性能使玩家对游戏世界具有极强的代入感和拥有感,主体性较强。这也是其能正向赋能与负面冲击大学生思想政治教育的基本机制。

第四,价值内嵌性。每一款网络游戏的世界观设定、角色塑造、任务设计、奖惩机制中都内嵌着一套价值逻辑。比如,团队竞技类游戏强调协作与分工,暗含集体主义逻辑;开放世界类游戏强调自由探索与个人选择,暗含自由主义逻辑;抽卡类游戏通过随机奖励刺激消费,暗含消费主义逻辑。玩家在参与游戏的过程中,不仅是操作角色、完成任务,更在无意识中接受和内化游戏所承载的价值观。价值内嵌性决定了游戏亚文化天然具有意识形态功能,大学生在玩游戏的过程中也在潜移默化地受到游戏价值观的影响。这正是本文将其纳入思想政治教育研究视野的根本原因。

二、网络游戏亚文化对大学生思想政治教育的正向赋能

(一)文化认同的感性激发

优秀国产游戏承载的传统文化符号、历史叙事、家国情怀,本身就是主流价值的感性呈现。以《黑神话:悟空》为例,游戏中对古建筑、壁画、戏曲等传统文化元素的数字化再现,让玩家在游玩过程中能潜移默化地接受传统文化熏陶。以《原神》璃

月地区对中国风土人情的艺术化表达为代表,国产游戏以其沉浸性、互动性优势,能够激发大学生对本国文化的认同感与自豪感,成为文化自信培育的生动素材。游戏作为当代青年易接受的感性材料,具有独特的价值,与思政课堂的理论灌输形成互补。

(二)规则意识与合作精神的实践培育

现代网络游戏,尤其是团队协作类游戏,内嵌着明确的规则体系和分工协作机制。在规则层面,游戏的胜负、奖惩严格基于规则执行,玩家在游戏中必须遵守相应规则,如挂机、送人头的违规行为会受到惩罚。在协作层面,多人副本、团队竞技要求游戏玩家承担不同职责、相互配合才能达成目标,任何一人的失误都可能导致集体任务失败。同时,团队游戏需要实时语音或文字沟通,玩家需学会如何清晰表达意图、如何回应队友需求、如何处理团队分歧。这种游戏机制,客观上培养了学生的规则意识、责任感与协作精神。马克思主义强调,人在其现实性上是一切社会关系的总和。游戏中的协作实践虽然发生在虚拟空间,但其塑造的沟通、配合、责任合作意识可以迁移到现实社会关系中。

(三)目标管理与抗挫折能力的韧性锻造

游戏设计的“目标—挑战—反馈”循环,与目标管理和抗挫折能力的培养具有形式上的同构性。玩家在游戏中反复经历的“失败—重试—成功”过程,有助于锻炼面对挫折的心理韧性,而“任务—奖励”机制,则是目标拆解与过程管理的实践训练。例如,在高难度游戏中,玩家可能需要数十次尝试才能击败一个野怪,这种设计迫使玩家面对失败时,分析原因、调整策略、再次尝试,这正是抗挫折能力的核心训练。即使是普通游戏,也有失败重来的机制,让玩家习惯失败不是终点。思想政治教育以促进受教育者的全面发展为目的,包括意志品质的锤炼。游戏提供的挫折情境,是一种低风险、高反馈的意志训练虚拟场,游戏中的失败重试可以一定程度锻炼游戏玩家的抗挫折能力。

(四)身份认同的补充与心理空间的缓冲

对于在现实生活中暂时欠缺成就感的大学生,游戏提供的等级提升、装备获得、队友认可等正面反馈,可以成为一种身份认同的补充来源。这种心理层面的满足维持了学生的基本自尊水平与自我效能感,为避免学生彻底自我放逐、争取思政教育的转化空间创造了条件。思想政治教育重视现实的个人尊严与价值。游戏提供的身份认同补充,不是简单的逃避现实,而是一种心理防御机制。大学生思政教育应当承认这种需求的合理性,并以此为契机,将学生在网络游戏中获得的自信逐步引导到

现实成长中来。

(五)虚拟共同体中集体意识的感性启蒙

游戏中的团队协作不仅培养合作能力,更在意识层面孕育集体观念的萌芽。在多人游戏场景中,玩家各司其职、缺一不可的分工配合,为了团队胜利而暂时牺牲个人表现的协作体验,以及共同目标对个人的感召,让玩家在实践层面感受到集体的力量与价值。马克思主义认为,集体主义是在共同劳动、协作实践中形成的。游戏中的协作虽然是虚拟的,但其心理机制是真实的,可以成为向现实集体主义观念过渡的中间环节,这种游戏中低烈度的集体主义体验,可以为后续接受思想政治教育更高层次的集体主义观念提供感性基础。

三、网络游戏亚文化对大学生思想政治教育的负面冲击

游戏亚文化对思政教育的价值并非全然积极,在发挥正向作用的同时,其负面影响同样不容忽视,主要体现在以下五个方面。

(一)对主流价值的冲击

部分网络游戏采用去中心化的多元叙事策略,对社会主义核心价值观形成一定冲击。在历史观层面,架空历史、戏说人物类游戏将虚构情节与真实历史相混淆,这会淡化对历史严肃性的尊重,存在助长历史虚无主义的倾向。在意识形态层面,部分国际游戏中的自由主义价值观、消费主义、个人英雄主义价值观等西方资本主义文化渗透也会影响大学生的价值观念。同时,游戏中存在的氪金文化的消费主义逻辑与勤俭节约、艰苦奋斗精神的价值存在冲突。这些都对中国特色社会主义价值体系形成隐性冲击,对大学生思想政治教育产生负面影响。

(二)对规则意识与道德规范的冲击

一方面,开挂、代练等网络游戏行为对规则公平具有潜在破坏。网络游戏中存在的外挂作弊行为直接破坏游戏规则,游戏代练行为更是传递用金钱购买结果的捷径思维,这本质上是对公平竞争、诚实守信等基本道德规范的否定,会影响大学生在现实生活中遵守规则制度的信念,严重时甚至滋生现实作弊现象。另一方面,游戏亚文化中暴力内容的审美化与去敏感化。部分游戏将暴力动作设计得华丽、炫酷,在游戏内将暴力从伤害他人的非道德行为转化为可供欣赏的审美对象,弱化了对暴力的道德否定。从游戏通关机制上看,网络游戏往往通过暴力打斗这一方式解决矛盾和通关升级,暴力作为解决方式的逻辑和社会主义和谐价值观存在冲突,若长期浸染,可能影响大学生在现实世界中

面对冲突时的应对方式。这是一种潜在性的、累积性的影响。

(三)对理论认知的学习能力与学习实践的牵制

在认知层面,游戏遵循“操作—即时反馈”的逻辑,而理论学习恰恰需要延迟满足,阅读理论著作、掌握思想体系需要长期的专注与积累。在游戏亚文化的长期浸染中,学生在游戏世界里处于即时反馈环境,可能会养成浅阅读、碎片化的思维习惯,长此以往会影响认知理解方式,使学生易缺乏辩证思维、历史思维、系统思维的能力。在实践层面,游戏以其高强度沉浸式的体验感容易导致学生过度投入和沉迷,对理论学习与社会实践活动都有精力牵制的不良影响。部分学生因沉迷游戏而导致情绪调节障碍、认知混淆与现实感弱化、精力分散、出现作业拖延、逃课等现象,直接影响对马克思主义理论等理论学习的掌握。

(四)对现实社交与集体归属的弱化

网络游戏提供低门槛、高趣味的虚拟社交体验。当大学生过度依赖这种虚拟社交时,正面影响中的身份认同补充可能异化为现实社交替代,或导致大学生对现实人际关系与集体归属的双重弱化。在交往层面,游戏中的虚拟同辈群体交际、战队提供即时归属感,部分学生逐渐用线上游戏组队的方式替代线下聚会,从而致使现实社交圈萎缩,人际交往能力退化。在归属层面,当学生在游戏中获得足够的社交满足后,可能对班级活动、宿舍团建、团支部活动缺乏热情,从而产生忽视现实集体社交的心态,削弱思政教育依托班团组织开展工作的基础。在圈层层面,游戏亚文化形成封闭的话语圈子,可能加剧学生游戏玩家与不玩游戏的同学、老师之间的沟通障碍。

(五)对集体主义精神的冲击

大量国际游戏所内嵌的个人英雄主义叙事,存在对集体意识的消解。在叙事逻辑上,许多西方游戏以孤胆英雄拯救世界为核心,渲染主角一人拯救世界,团队只是陪衬和辅佐,这夸大了个人意志的决定性作用,将集体力量边缘化甚至负面化。在价值倾向上,将脱离集体、单打独斗美化为英雄主义的标志,这种叙事逻辑若长期浸染,可能使大学生在潜意识中形成个人高于集体、依靠自己而非依靠组织的个人价值取向,与社会主义集体主义所倡导的个人服从集体、集体成就个人的核心观念形成张力。思政教育必须警惕游戏亚文化中的这种个人英雄主义叙事对集体主义精神的消解,引导学生正确处理个人与集体的关系。

四、化负为正:网络游戏亚文化双重影响的应对策略

思想政治教育过程是由一系列教育和活动所构成的,教育者、教育对象和教育介体是三个基本要素。网络游戏亚文化双重影响的深层机理在于数字时代的社会存在变革导致社会意识的多元分化,基于此,应对策略不能停留于简单的禁止或彻底接受,应立足于马克思主义的立场、观点和方法,从价值引领、教育形式变革、个体需求回应、主体培育四个维度系统推进,实现从双重影响到积极引领的转化。

(一)坚持价值引领,在主动对话中推动矛盾向积极方向转化

第一,建立网络游戏价值评估机制,为价值引领提供认知前提。高校可由思政课教师、辅导员、学生代表组成“游戏文化观察小组”,从价值观导向、文化承载度、社交属性、成瘾风险等维度,对大学生中当下流行的主流游戏进行评估分级,在此基础上分类施策:对承载优秀文化的游戏予以正面引导和利用,对存在历史虚无主义等潜在不良倾向的游戏进行辨析和批判,对暴力、赌博等违法内容依规处理。

第二,将优秀国产游戏案例引入思政课堂,在知识传授中实现价值引领。在思政课堂中不是讲游戏本身,而是要以游戏为素材讲文化自信、讲意识形态、讲价值观。例如在《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》课中,可以网络游戏《黑神话:悟空》对传统文化的创造性转化为案例,讲解“创造性转化、创新性发展”的文化方针;在《形势与政策》课中,可以国产游戏的海外影响力为切入点,讲解文化软实力建设。

(二)革新教育形式,应对网络游戏空间的新变化

第一,主动占领网络阵地,在大学生群体聚集的空间开展思政教育。当前,大学生的注意力较多从传统媒体转移到短视频、社交平台、游戏社区。思政教育应当顺应时代发展将工作阵地拓展到如抖音、小红书、B站等热门平台,用学生日常接触的媒介形式传递主流价值。

第二,借鉴网络游戏机制中的合理成分,改造传统思政教育活动的组织形式。游戏的吸引力很大程度上来自其机制设计,如即时反馈、任务拆解、荣誉激励。思政教育可以汲取其中的合理成分,可将游戏设计原理融入思政教育创新,进行机制借鉴。将思政目标拆解为可操作的阶段性任务,建立即时反馈和正向激励机制,借鉴荣誉、等级体系,创

新党团活动的激励方式等。

(三)回归现实个人,回应大学生的真实需求实现价值引导

第一,构建真实的精神共同体,以现实归属对冲虚拟归属。游戏公会、团队之所以具有强大的凝聚力,在于其提供低门槛、高频次的社交互动和情感支持。思政教育应当正视这一心理机制,立足班级、宿舍、学习小组等现实集体,通过小班研讨、主题沙龙、成长小组等深度互动形式,构建具有情感温度和思想深度的精神共同体。让现实集体具备思想性、情感性、参与性,唯有现实集体具备与游戏社群同等的归属吸引力,学生对虚拟社群的依赖才会自然降低。

第二,尊重学生主体性,变单向灌输为共同建构,在实践参与中实现主体性觉醒。教育者应当善用“思想咨商”等平等交流方式,帮助青年在保持主体性的同时完成价值体系的自觉建构,从而实现思想政治教育从外在规训到内在引领的范式转型。思政教育应当在课程设计、实践活动、评价反馈等环节给予学生更多话语权和选择权,让学生自主选择调研议题、自行设计实践方案、自我组织研讨活动。

(四)培育主体自觉,引导大学生加强自我建构与自我管理

第一,将游戏素养教育纳入课程体系,以制度化方式培育学生的理性审视能力。教会学生认识游戏机制的设计逻辑、识别游戏中的价值预设、分析游戏消费的心理机制、辨析游戏与现实的界限。高校应当将游戏素养教育纳入思政课程体系或第二课堂学分体系,明确教学目标、教学内容和考核标准,使其成为有章可循的制度安排。

第二,强化大学生价值辨析能力的培养。游戏素养教育的核心不仅是管理时间,更是明晰价值。思政教育应当引导学生对网络游戏中的历史叙事、价值预设进行批判性审视,帮助大学生既能欣赏游戏的艺术性和文化价值,也能识别其中的历史虚无主义、价值相对主义和西方意识形态渗透。这种价值辨析能力,是应对外来意识形态渗透的根本防线。

第三,培育大学生的自我管理能力。帮助学生学会自主管理时间、管理注意力、管理情绪,将自律作为一种核心素养来培养。当学生具备自我管理的能力时,网络游戏便成为可控的选择。游戏中培养的协作能力、目标管理能力、抗挫折能力本身是真实的能力,关键在于引导学生将这些能力迁移到现实学习和生活中来。

第四,建立家校协同机制,形成育人合力。学

生价值判断能力和自我管理能力的培养,需要学校与家庭的协同配合。高校可与家庭建立常态化沟通机制,帮助家长正确认识网络游戏文化、科学引导子女的游戏行为,形成学校与家庭在引导目标上的一致性。

五、结语

网络游戏亚文化已成为当代大学生日常生活中不可忽视的文化场域,其对大学生思想政治教育的影响呈现复杂的双重效应。在正向维度上,网络游戏亚文化能够激发文化认同、培育规则意识与合作精神、锻炼目标管理与抗挫折能力、提供身份认同的补充空间,并在虚拟共同体中萌生集体意识。在负向维度上,网络游戏亚文化对主流价值、规则意识与道德规范、集体主义精神形成冲击,对理论认知与学习实践形成牵制,对现实社交与集体归属构成弱化。现实的个人的需求满足构成游戏吸引力的深层基础,应对这一双重影响,既不能简单禁绝,也不能消极放任,而应推动其与思想政治教育走向对话融合,在数字时代背景下实现思想政治教育的守正创新,有效将游戏亚文化这一变量转化为高校育人工作的增量,这也为理解数字时代主流文化与青年亚文化关系、推动思政教育守正创新提供了新的分析框架。

参考文献:

[1] 人民网.《2025 年中国游戏产业报告》正式发布国内游戏市场实际销售收入 3507.89 亿元[EB/OL]. (2025-12-

19). <http://jinbao.people.cn/n1/2025/1219/c421674-40628329.html>.

[2] 史巍.“亚文化”概念的历史考察与分析视角——兼论对当代中国“亚文化”的引领[J]. 思想理论教育, 2024(10):51-58.

[3] 刘炜. 高校学生亚文化生成的多元表征与行为规训[J]. 河南师范大学学报(哲学社会科学版), 2026, 53(4): 149-156.

[4] 张茂杰, 张红霞. 数字游戏赋能中华优秀传统文化国际传播的逻辑、机制与路径[J]. 中央社会主义学院学报, 2026(4):143-153.

[5] 马克思, 恩格斯. 马克思恩格斯选集(第一卷)[M]. 北京:人民出版社, 2012:139.

[6] 郝小斐, 谢宇文, 何佳慧. 数字时代的女性空间与休闲实践:女性主义数字地理的探索与启示[J/OL]. 地理科学, 2026-7-27.

[7] 张慧玲, 孙慧媛. 游戏氪金行为与审美符号的逻辑建构及导向——基于消费符号理论视角的分析[J]. 新媒体研究, 2025, 11(3):93-100, 105.

[8] 郑祺泓, 宋奕璇, 黄宇辰, 等. 网络游戏的双刃剑效应及其成瘾风险防控[J]. 科技导报, 2026, 44(11):77-86.

[9] 陈万柏, 张耀灿. 思想政治教育学原理[M]. 北京:高等教育出版社, 2019.

[10] 郑永廷. 思想政治教育方法论(修订版)[M]. 北京:高等教育出版社, 2010.

[11] 郭长帅, 何雨薇, 邢玉红. 马克思主义文化领导权视域下青年亚文化的思想政治教育引领研究[J]. 兵团教育学院学报, 2026, 36(4):30-35.

[12] 甘庆超. 思政教育赋能大学生网络游戏素养提升研究[J]. 传媒论坛, 2026(13):59-61.

A Study on the Dual Effects of Online Game Subculture on Ideological and Political Education for College Students

GONG Qian

(School of Marxism, Southwest Petroleum University, Chengdu Sichuan 610500, China)

Abstract: Nowadays, online games have become one of the most popular forms of cultural entertainment for college students, and have given rise to a unique online game subculture among the player community. This cultural form is forming an increasingly complex interactive relationship with ideological and political education in colleges and universities. The positive empowerment of online game subculture on ideological and political education for college students includes the stimulation of cultural identity, the cultivation of rule consciousness and cooperative spirit, the exercise of goal management and frustration tolerance, the supplement of identity recognition, and the perceptual enlightenment of collective consciousness. The negative effects are reflected in value impact, consumption of time and energy, weakening of real-life social interaction and collective belonging, and other adverse influences. The essence of the dual effects is the collision of two cultural forms in the digital era, and it is necessary to dialectically analyze the dual effects on ideological and political education. Based on this, efforts should be promoted from four coordinated dimensions: value guidance, innovation of educational forms, response to individual needs, and cultivation of subjective consciousness, so as to realize the transformation from dual effects to positive guidance.

Key words: online game subculture; college students; ideological and political education; dual effects