# 基于建构主义思政教育游戏化教育的运行机制与案例研究

朱闯，褚绍雯
宿迁学院，江苏 宿迁 223800

DOI: 10.61369/RTED.2026170039

**摘　　要：** 《基于建构主义的思政教育游戏化教育的理论基础综述研究》一文解决了“为何正当”（理论基础），《基于建构主义思政教育游戏化教育的核心要素与路径研究》则阐述“由何构成、如何搭建”（核心要素与路径），本篇进一步追问动力学的核心问题：一套思政教育游戏化系统在教育现场中究竟靠什么力量启动、靠什么机制维持运转、又靠什么完成从“游戏体验”到“价值认同”的关键转化？文章首先构建“驱动—维持—转化—调节”四环运行机制模型，从动力结构层面揭示思政游戏化运行的隐性齿轮；继而选取三类代表性案例——沉浸式红色剧本游（大连交大“红途”）、VR 虚拟仿真闯关（西南财大思政课虚拟仿真中心）、平台闯关打卡体系（广东海洋大学“红船领航”）——进行结构化比较分析；最后提出风险预警清单与迭代优化框架，为思政教育游戏化从“项目级试点”走向“课程级常态”提供操作性方略。

**关 键 词：** 建构主义；思政教育；游戏化；运行机制；案例研究；动力学

## Operation Mechanism and Case Study of Gamified Ideological and Political Education Based on Constructivism

Zhu Chuang, Chu Shaowen
Suqian University, Suqian, Jiangsu 223800

**Abstract:** "A Review of Theoretical Foundations for Gamified Ideological and Political Education Based on Constructivism" addresses the question of "why it is justified" (the theoretical foundation). "Core Elements and Path Research on Gamified Ideological and Political Education Based on Constructivism" elaborates on "what it consists of and how to construct it" (core elements and paths). This paper further explores core dynamic-related questions: what forces activate a gamified ideological-political education system in real educational scenarios, what mechanisms sustain its operation, and what enables the critical transformation from "game-based experience" to "value identification". This paper first constructs a four-loop operation mechanism model of "driving-sustaining-transforming-regulating", revealing the implicit gears behind the operation of gamified ideological-political education from the perspective of dynamic structure. It then conducts a structured comparative analysis of three representative cases: the immersive red script-based game "Red Journey" of Dalian Jiaotong University, the VR virtual simulation challenge project of the Ideological-Political Course Virtual Simulation Center at Southwestern University of Finance and Economics, and the platform-based challenge-check-in system "Red Boat Navigation" of Guangdong Ocean University. Finally, a risk-warning list and an iterative optimization framework are proposed, providing operable strategies for the transformation of gamified ideological-political education from "project-oriented pilot programs" to "curriculum-oriented regular practice".

**Keywords:** constructivism; ideological and political education; gamification; operation mechanism; case study; dynamics

## 一、引入：最难的不是“做一个”，而是“让它活着”

坦率地说，当前高校思政教育游戏化面临的真正瓶颈不在设计理论，而在运行现实：

①某院花了三个月开发了一款红色题材互动 H5，上线两周后留存率跌至个位数；

②“剧本杀式思政课”在某次公开课上惊艳全场，但学期末统计显示84% 的班级从未复用第二次；

③打卡积分系统被学生摸清规律后变成“代签互助组”——系统还在跑，意义早就蒸发了。

这说明：缺乏运行动力学理解的游戏化，只能制造一次性奇

项目信息：2023年度江苏高校哲学社会科学研究项目立项课题，2023年7月，宿迁学院，朱闯，《基于构建主义大学生思政教育游戏化实现路径与实践研究》，编号：2023SJSZ1409。

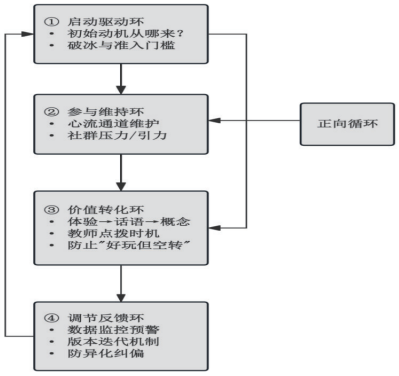
作者简介：朱闯（1993—），男，江苏宿迁，研究生，助教，宿迁学院，硕士研究方向为：体育教育训练学，工作后方向：高校思政教育。

 Copyright © This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

观。本篇的任务就是从“运行机制”视角解剖这个问题[1-2]。

## 二、“驱动—维持—转化—调节”四环运行机制模型

本文提出思政教育游戏化的运行不是直线流程（设计→实施→结束），而是一个循环动力系统，由四只“隐形齿轮”咬合而成：




四环运行机制模型图

### （一）启动驱动环：初始动机的“点火”问题

任何游戏化方案的第一个生死关是——学生凭什么在第一节课就愿意进入你的游戏世界？

驱动力来源有三种（可叠加）：

| 驱动源 | 类型 | 强度 | 可持续性 | 示例 |
|---|---|---|---|---|
| $D_1$ 外在强制 | 分数绑定、考勤挂钩 | 高（短期） | 低——一旦松绑就停 | 打卡积分计入平时成绩 |
| $D_2$ 社交引力 | 同伴都在玩、“我们班 vs 他们班”阵营感 | 中高 | 中——依赖群体氛围 | 班级集体剧本游、阵营对抗 |
| $D_3$ 内在好奇 | 剧情悬念、角色代入欲、“我想知道选不同会怎样” | 中（起步慢） | 高——自驱可持续 | 精心设计的第一幕抉择（“你的村庄断粮了，上级调拨未到——你下令杀耕牛还是等？”） |

运行学定律Ⅰ：D1+D2可以启动系统，但只有D3能让它活过第三周。纯靠强制打卡的系统，其运行轨迹是一条衰减曲线——因为SDT所说的自主感被侵蚀，内在动机会被外在控制“挤出”[3]。

最佳实践：用D1/D2做“破冰牵引”（首周可以适度分数绑定），但快速让渡给D3——即在第一幕就抛出高质量的道德/政治抉择，让学生从“我为分数来”转为“我想知道接下来发生了什么”。

### （二）参与维持环：心流通道的运维

启动之后，系统靠什么维持运转？答案是难度－技能的动态平衡（心流通道）与社群节律的双重维系：

1. 关卡难度曲线不可太平（厌倦）也不可太陡（焦虑）。实操中建议用自适应分支：基础线全员必达（保证知识覆盖），支线可选（满足高投入者的探索欲、保护自主性）。

2. 社群节律指运行节奏本身构成仪式感——如每周五“剧情更新”、每月一次“阵营大事件”、期中一次“全员公审式大辩论”。节律创造了期待，期待本身就是参与维持的力量[4]。

3. 摩擦成本最小化：登录几步？加载多久？规则多复杂？运行学的基本教训——每一次额外点击都在消耗思政教育的稀缺货币：学生注意力。广东海洋大学“红船领航”用易班优课现有生态减少参与者因为技术或流程设计而额外付出的精力、时间或遇到的麻烦，思路是对的。

### （三）价值转化环核心齿轮：“好玩”如何变为“入心”

这是四环中最关键也最脆弱的一环。运行机制分析的全部意义就在于回答：

游戏体验不等于价值认同，中间缺的那个转换器叫——反思性话语实践，即：体验必须被说出、辩明、概念化，才能完成建构主义意义上的意义建构[5-6]。

转化环的最小可行结构：

| 时序 | 环节 | 谁主导 | 做什么 |
|---|---|---|---|
| 游戏前5min | 定向 | 教师 | 交代“今天我们不是在玩游戏，而是在用身体走进一段历史/一个抉择”——先立态度 |
| 游戏中 | 过程观察 | 教师/系统 | 记录关键抉择点数据（不只记录选了啥，还记犹豫时长、改选次数） |
| 游戏后10min | 复盘 | 教师主导、学生共建 | 三层递进提问：①你刚才什么感受？②为什么系统让你付出那个代价？③这对应课本哪条原理？ |
| 课后 | 迁移锚定 | 作业系统 | 一篇300字“我与这个抉择的关联”——把虚拟的“我选了”拉回真实的“我是” |

运行学定律Ⅱ：没有复盘环节的思政游戏化，无论多炫酷，在认知层面，一次有教育主题的团建，在价值层面等于零。复盘的质量决定了整个运行的“转化效率”[7-9]。

西南财大虚拟仿真中心的完整链条印证了这一点——“实践代入→主体代入→激活主体→教师引导学生梳理观点→结合理论课程进行价值引导→学理总结”，每一步都在防止“体验裸奔”。

### （四）调节反馈环：防衰变、防异化、促迭代

任何运行系统都会遭遇两种衰变：

1. 熵增型衰变：新鲜感消退→参与率下滑→数据回落（正常生命周期，需版本迭代对抗）；

2. 异化型衰变：系统被博弈→打卡变代签、积分变交易货币、剧情选择被攻略网站剧透（需制度修补＋设计封闭性强化）。

调节环需要三类信号：

| 信号类型 | 数据指标 | 触发动作 |
|---|---|---|
| 参与信号 | 日活/周活、任务完成率、中途退出率 | 低于阈值→插入新事件/调整难度/教师亲自进组动员 |
| 质量信号 | 复盘发言中“价值词汇出现密度”、反思日志评价量表评分均值 | 低→检查是否剧情太浅/抉择无代价/教师复盘不到位 |
| 异化信号 | 打卡时段集中度异常（全部挤最后一天＝应付）、相同IP多账号、论坛剧透帖 | 立刻启动反制：限时窗口＋随机抽查＋内容分支增删 |

Copyright © This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License 

## 三、案例研究：三种运行模式的结构化比较

以下选取当前最具代表性的三类思政教育游戏化实践，用本文的四环模型加以解剖。

**（一）案例 A：沉浸式红色剧本游——大连交大“红途”党建思政品牌**

1. 方案概要：“红途”团队构建“理论浸润 – 场景体验 – 实践转化”三维育人体系，融合 AR 增强现实与 AI 数字人技术，开发《红锋行途》《红烛行动》等系列红色沉浸式剧本游，实现“静态史料→可交互动态场景”与“历史人物活态呈现 + 跨时空对话”[10–11]。

2. 四环运行分析

| 环节 | 运行状态 | 评析 |
|---|---|---|
| 驱动 | $D_2$ 社交引力极强（团队剧本天然是集体活动）+$D_3$ 剧情好奇；$D_1$ 弱（非强制打卡类），靠自愿报名 + 品牌口碑启动 | 启动干净，自主感保留好 |
| 维持 | 单次剧本约 2–3 小时，属高强度集中式运行而非长周期留存型——维持靠“事件质量”而非“日常打卡” | 优点是深度足够；短板是频次低→难以形成学期级常态化习惯回路 |
| 转化 | 设计了“理论浸润→场景体验→实践转化”三级，且有 AI 数字人做“跨时空对话”把体验推向情感高峰 | 体验质量高；但需补强复盘的学理深度——AR 再炫，复盘时教师能否把“你感动了”升级为“你理解了”仍取决于人 |
| 调节 | 案例入选教育部年度报告，说明有外部评价反馈；但团队级项目要走向课程级嵌入，还需解决师资培训规模化问题 | 待观察 |

3. 运行学判语：剧本游模式是高冲击、低密度的旗舰型运行——适合做“引爆点”与品牌标识，但要撑起整门课的学分骨架，需与其他细粒度机制（闯关 / 微任务）互补嵌合。

**（二）案例 B：VR 虚拟仿真闯关式思政课——西南财大虚拟仿真体验教学中心**

1. 方案概要：以“飞夺泸定桥”“研发卫星”等近100项交互任务为目标，学生亲身“参与”历史事件，在试错中完成任务闯关；教师以引路人身份组织实验报告撰写与课堂讨论，实现“实践代入→主体代入→理论代入”的完整链条[12–13]。

2. 四环运行分析

| 环节 | 运行状态 | 评析 |
|---|---|---|
| 驱动 | 技术新奇感（VR 头盔本身就有 $D_3$）+ 历史沉浸感 +“闯关通关”的游戏框架天然给出进度感 | 多重驱动叠加，首触转化率高 |
| 维持 | 以“课内实验 + 课后实验报告”为节拍，非每日运行但嵌入课程表——这是关键：运行靠课程制度护航而非志愿热情 | 这是它区别于社团级项目的根本——制度化运行 > 激情型运行 |
| 转化 | 最强的一环：每一步交互任务后面跟着教师的 | |

## 参考文献


[1] 张毅翔，李林英 . 思想政治理论课虚拟仿真实践教学的内涵及其建设 [J]. 学校党建与思想教育 ,2016(11):56–61.

[2] 刘新刚 . 高校思想政治理论课虚拟仿真体验教学改革创新若干问题探讨 [J]. 思想教育研究 ,2021(12):104.

[3] 郭炜 . 基于虚拟仿真教学的高校思想政治理论课实践教学改进研究 [D]. 长春：东北师范大学 ,2023.

[4] 杨孝旭，刘德军，鲍小会 . 高校思政课 VR 虚拟仿真实践教学探究——以安徽工程大学为例 [J]. 湖北师范大学学报 ( 哲学社会科学版 ),2024,44(01):138–144.

[5] 苏淼，李琦，冯留建 . 虚拟仿真技术在高校思想政治理论课教学中的应用 [J]. 学校党建与思想教育 ,2022(21):57–59.

[6] 卢勇 . 基于虚拟仿真技术的高校思政课在线教学实践探索 [J]. 中国大学教学 ,2021(4):79–84.

[7] 冯刚，聂小雄 ." 数字思政 " 的生成背景、基本内涵和实践运用 [J]. 西华大学学报 ( 哲学社会科学版 ),2023(5):9.

[8] 王丽茹，官芯如 . 虚拟仿真技术助推校本红色文化融入高校思政课的优势与路径研究 [J]. 成都工业学院学报 ,2023,26(3):102–106.

[9] 大连交通大学轨道智能工程学院 . 沉浸式剧本游：解锁红色文化育人的 " 青春密码 "——" 红途 " 团队红色文化育人案例 [R]. 入选教育部《高校红色文化资源育人年度发展报告 (2024 年 )》.

[10] 大连交通大学 .《红烛行动：用 AR 红色剧本游 " 复活 " 土地改革》[R].2025 年全国高校易班技术创新大会虚拟现实技术应用类全国二等奖作品 .

[11] 大连交通大学 . 从土改到延包，读懂中国共产党为什么 " 能 "——2026 年春季学期 " 开学第一课 " 暨 " 红烛行动 "AR 剧本游应用实录 [R].2026.

[12] 大连交通大学 . 数智赋能育新人：易班工作站网络育人实践与 " 一核四景 " 全域 AI 育人场景体系 [R].2025.

[13] 西南财经大学 . 思想政治理论课虚拟仿真体验教学中心建设报告——以 " 飞夺泸定桥 "" 研发卫星 " 等交互任务为例 [R].2025.


 Copyright © This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License