

交互式影像游戏的价值传播风险及协同治理

唐 鑫

摘要: 交互式影像游戏是一种融合电影叙事与游戏互动的新兴媒介。其“影视+游戏”的双重属性、低门槛与强代入的玩法特点、多元化与同质化并存的题材内容、巨大的商业价值和发展潜力,不仅使其区别于传统影视剧和游戏,也增强了游戏对人们思想认知的影响力。交互式影游作为一种文化产品,必然承载着一定的意识形态内容,而游戏叙事中的价值渗透、互动表象下的隐性价值规训、跨媒介叙事对思想观念的强化与放大,以及当前的游戏监管漏洞,都给交互式影游带来一定的价值传播风险。因此,应创新主流价值叙事,发挥游戏文化精品的正向价值引领功能;加强产权保护与过程监管,引导游戏产业健康规范发展;完善游戏产品的审批与管理机制,把牢意识形态关口;强化数智科技赋能,优化游戏意识形态治理范式;构建风险传导阻断机制,维护线下社会意识形态安全。

关键词: 交互式影像游戏;价值观;游戏产业;文化安全

中图分类号: G899; G206 **文献标识码:** A **文章编号:** 1003-0751(2026)02-0171-06

游戏已成为我国市场规模庞大、用户人数众多的数字文化内容产业,对我国民众特别是青年群体的思想认知有着深刻影响。《隐形守护者》《情感反诈模拟器》等交互式影像游戏近年在国内多次“破圈”爆火,引发广泛关注。交互式影像游戏(以下简称“交互式影游”),亦称互动式电影游戏或互动影游,是一种新兴游戏类别。它以动画或真人演员拍摄的影片为基础,结合后期技术加工,为玩家提供多样化的代入选择,从而创造出与其他类型游戏相比更加独特的叙事效果和剧情发展方式。交互式影游在弘扬社会主义核心价值观、传播中华优秀传统文化等方面具有积极作用,但也可能对人们的思想价值观念产生某些负面影响,甚至可能带来意识形态风险。虽然学术界对此类游戏已有一定研究和关注,但成果相对较少,且大多集中在影视传播领域,将其作为一种思想传播载体,从塑造人们价值观念角度的系统性分析研判还较少。

交互式影游作为当代青少年文化娱乐的重要场

域,对于人们思想观念的影响力日益凸显,已成为输出文化价值观和意识形态的一种途径,将其纳入网络意识形态安全乃至国家文化安全的范畴进行考察愈发必要。习近平总书记指出,“没有网络安全就没有国家安全”^[1]。以交互式影游为切入点,维护网络意识形态安全,既是维护我国意识形态安全的内在要求,也是筑牢国家安全防线的必然要求。因此,深入剖析交互式影游的特征、潜在风险与治理路径,对促进游戏产业健康发展、维护我国意识形态安全具有重要意义。

一、交互式影游的特征

交互式影游是技术推动下融合游戏互动与电影叙事的跨界产物,是“一种在影像和镜头语言等画面表现上强调电影的特质,在保留叙事连贯性的基础上,以玩家操控着故事中的角色‘作选择’为主、以映射更倾向于屏幕上动作与现实中体验者操作的

收稿日期:2025-11-08

作者简介:唐鑫,男,北京交通大学马克思主义学院副院长、副教授,北京市习近平新时代中国特色社会主义思想研究中心特约研究员(北京 100044)。

一致性的微交互为辅的非任务式交互的表现形式”^[2]。有学者预测,随着内容创作、美学层面的不断递进与成熟,交互式影游将会集电影和游戏的优点于一身,成为极具感染力的叙事新载体^[2]。综合来看,交互式影游在形式特点、玩法操作、内容题材、业态发展等方面都有不同于其他游戏的特征。

(一) 产品形式:“游戏+影视”的二重属性

从形式上看,交互式影游“游戏作品+影视作品”的二重属性赋予其天然“出圈”优势,为游戏热点与舆论话题的相互转化、相互激发创造了条件。一方面,同其他类型游戏相比,交互式影游的重点在于剧情叙事而非操作技巧,相关视频和直播的受众不仅包括游戏玩家及爱好者,还会吸引对游戏所探讨的核心议题感兴趣的“圈外”人群。另一方面,一般影视作品往往采取单线叙事,虽然可以利用镜头语言、声效渲染、情节勾勒等方式建立起同观众思想和情感联结,但观众归根结底仍是旁观者,既缺乏反复观看的动力,也缺少进一步代入和沉浸的途径。交互式影游采用“主线+支线”多线叙事模式,使玩家在反复决策中从旁观者变为剧中人,不仅增强了游戏的重玩价值,还为内容创作者提供了新的叙事手段,能够更加自由和多样化地表达创意^[3],为玩家带来影视沉浸感与游戏参与感的双重体验。

以《底特律:化身为人类》为例,这款游戏的登陆界面会有一个AI仿生人为玩家提供游戏介绍和导览服务,游戏开发者将其台词、神态、情绪同剧情发展情况绑定,当游玩到主线关键剧情时,其不仅会表现出振奋、悲伤、失落等多种情绪,还会发表“个人评论”或向玩家“提问”,特别是当玩家体验完主线剧情后,其会向玩家提出是否“给她自由”,若玩家同意,下次登录界面就不再出现其形象。从游戏社群评论看,相当一部分玩家在体验游戏后表示对人与AI的关系有了“更深刻的、同以往不同的理解”,而“放她走”或“让她留”的选择,事实上是玩家思想观念是否改变的“问卷调查”。这既体现了交互式影游在影响甚至改变人们思想观念方面的效果,也展现出游戏能够成为了解人们思想认识状况重要途径的潜在功能。

(二) 玩法操作:易于上手,沉浸感强

相比以闯关解谜、操作技巧等玩法为核心的传统主流游戏类别,交互式影游更注重为玩家带来沉浸式的剧情体验。一方面,交互式影游主要通过鼠标点击选项、设置快速反应事件等操作来实现情节推进与等级评价,一些游戏还会引入难度分级机制,

满足不同层次玩家的多样需求,大量零基础玩家只需要一台配置合适的智能手机或电脑,以及最基本的操作鼠标、键盘的技能,就可以体验。另一方面,交互式影游以电影化叙事为骨架,遵循以分支决策为核心的设计逻辑。一是多线分支叙事的采用,玩家将在游戏中扮演一个或多个主角,在游戏设置的情境下作出一系列判断和选择,而这些选择会直接产生多个剧情分岔,带来多种结局或目标达成方式。在优秀的交互式影游作品中,甚至玩家选择弹奏哪首乐曲、选择何时赴约,都会对后续剧情带来重大影响。二是依托专业影视团队,采用真人实拍或运用动作捕捉技术,用电影级镜头语言及配乐,制作超清画质影像或计算机生成动画,使玩家获得极具沉浸感的音画体验。三是游戏通过设置隐藏结局、解锁拍摄花絮等激励机制,鼓励玩家反复游玩并进行更全面、更深度的剧情探索与交流。因此,交互式影游“玩家圈”的交流话题往往是主线剧情、各类分支,且会往文化隐喻、道德观念、社会思潮、哲学流派等深层次议题方向发展。

(三) 题材内容:多元化与同质化并存

交互式影游内容题材丰富,涵盖悬疑、惊悚、科幻、生活、穿越、战争等类别,呈现多元化与同质化并存态势,且易受舆论热门话题影响。如以解谜破案为主题的《她的故事》,以AI仿生人为故事主角的《底特律:化身为人类》等。

分析近年来国产交互式影游“爆款”,可以发现,题材新颖是多款游戏得以走红的一大原因。如2019年发售的游戏《隐形守护者》以抗日战争为历史背景,以谍战潜伏为主线,讲述爱国青年肖途周旋于各方势力之间、面对种种艰难抉择的故事。游戏采用真人静态推演的方式,将主角置于一次又一次的两难选择之中,而玩家为他作出的不同选择将影响主角的命运走向和故事的结局。这样的游戏设置为玩家带来了极为震撼的体验。2023年发售的游戏《飞越13号房》则以2009年前后的“杨永信事件”为改编创作题材,聚焦探讨青少年“网瘾”、家庭教育等问题。社会舆论关注的热点领域和议题会成为交互式影游的创作主题或内容素材,而交互式影游的热卖爆火,也会激活或强化人们对特定话题的关注与思考。

(四) 业态发展:商业价值凸显,发展潜力巨大

近年来,交互式网游多次出现“现象级”爆款,收获高度关注,为游戏开发厂商带来发展机遇。据媒体报道,2025年上半年Steam平台国产游戏销量

榜前 15 名的作品中,有 4 款为交互式影游,其中排名首位的《情感反诈模拟器》销量超过 110 万份,一度超越国产 3A 大作《黑神话:悟空》登顶 Steam 中国区热销榜首,在全球热销榜中稳居第三,更以破万评论在 Steam 平台收获 96%好评率^[4]。

一方面,交互式影游的“影游融合”内在属性,为游戏界与影视界巨头的“强强联手”创造了条件。由曾推出《隐形守护者》的 New One Studio 制作、聚焦讲述武则天人生故事及选择的交互式影游《女王的游戏:盛世天下(媚娘篇)》于 2025 年 9 月在 Steam 等平台正式上架,游戏制作体现出较高的专业水准,据称发售不足一个月总销量即超过 100 万套、营收超 4000 万元人民币。另一方面,科技赋能使得交互式影游展现出广阔发展空间。据《中国经营报》报道,百纳千成与大鱼快游联合出品的交互式影游《隐藏真探》计划于 2026 年择机发行上线,游戏将围绕“互动+”战略,致力以技术驱动叙事革新,构建涵盖影视、游戏、AIGC 的多维互动内容生态^[5]。这些都表明,“影游融合”正成为文艺领域未来发展的新趋势。交互式影游在更充分地满足人们多样化精神需求的同时,也会成为参与形塑人们价值观念的重要文化载体。

二、交互式影游的价值传播风险

作为一种文化产品,交互式影游必然包含与体现游戏制作团队的立场主张,进而成为某种思想意识形态的载体。有学者指出,当前“电子游戏已经进入政治文化领域,成为表现和再现政治文化进程、彰显和传播意识形态的成熟载体,成为探索权力和身份等现代政治文化议题的重要手段”^[6]。交互式影游的剧情内容中可能存在错误的、有害的思想观念,一旦随着游戏的风靡而扩散,则不仅可能引发舆论分化对立,还可能冲击社会价值体系。

(一) 游戏叙事中的错误价值渗透

马克思主义认为,“直接的物质的生活资料的生产,从而一个民族或一个时代的一定的经济发展阶段,便构成基础,人们的国家设施、法的观点、艺术以至宗教观念,就是从这个基础上发展起来的”^[7]。如前所述,交互式影游的题材丰富多样,但剧情内容质量良莠不齐,必然会或多或少地映射出社会发展中那些阴暗、落后、腐朽的方面。一些游戏开发团队倾向于迎合青年在生活和工作等方面的情感宣泄,

蹭炒性别对立、劳资矛盾等社会敏感话题,为追逐经济利益而无视道德底线。比如,有的游戏剧情宣扬拜金主义、享乐主义,教授“情感操控”技巧,将正常的恋爱交往扭曲为围绕利益展开的尔虞我诈;有的剧情宣扬低俗价值取向,或借所谓“暴力美学”之名刻意设置血腥场景,刺激玩家感官;有的包含历史虚无主义内容,以“戏说”“大话”形式解构历史严肃性;有的在创作中影射敏感人物、敏感事件,暗含政治立场偏见。有学者认为,这种看似“以玩家为中心”的做法,实则是将玩家深度整合进了资本增殖的游戏产业开发循环中,既把创作风险和相应责任转嫁给玩家社群或社会风气,又将玩家独有的创新创造纳入游戏,成为游戏的“卖点”和“亮点”。这种趋向进一步加剧了游戏从一种具有创作批判性的叙事媒介转化为一个以玩家互动数据为核心商品、以即时反馈为驱动、以碎片化体验为特征的消费系统,不论是游戏产业从业者还是游戏文化消费者,都被裹挟其中,受到“利润至上”“流量至上”等观念的规训与形塑^[8]。

(二) 游戏互动表象下的隐性价值规训

其一,交互式影游多分支、多结局的独特剧情叙事及呈现形式,为玩家的每一次选择都披上了引发“蝴蝶效应”的外衣。如学者所述,交互式影游的玩家脱离了在传统电影中作为观众的单纯观演模式,代之以“主动观看—找到问题—解决问题—得到反馈—主动观看”的循环感知过程,玩家在完成游戏目标任务过程中所产生的猜测、更正观察等行为将会加强其下一次主动观看的诉求,形成新的沉浸机制^[9]。其二,交互式影游高清专业的视觉效果、拿捏得当的环境配乐创造出影院般身临其境的感官体验,能够最大限度地“绕过”玩家的理性防线,使他们自发融入游戏设定的情境,以游戏角色的身份和视角来看待问题,面对不同选择所带来的不确定性,甚至达到一种同角色“思想共情”的境界,即在游玩过程中形成一种“角色的抉择就是出于我‘本真内心’的决策”的立场,在理性选择与决策中接纳并强化游戏试图传递的价值观念。其三,交互式影游玩家的“下意识”选择也被纳入游玩体验,如在《底特律:化身为人》中,“快速反应事件”被设置在审讯嫌疑犯、公路追凶等剧情环节中,玩家的操作“失误”恰恰与真实生活中的种种不确定性相合,既使玩家注意力可以高度集中于剧情推进,也能触发新的剧情分支,这实际上是利用“动觉移情”(kinaesthetic empathy)这一心理学机制,将玩家使用手柄、键盘、

鼠标等“通过具身参与而不是直接与客体接触而建构的反应”^[10]调动起来。事实上,玩家在游戏中的“自主选择”实际是“给定场景和条件下的自由”,游戏中的任何一种剧情走向与结局都是预先设计的,玩家必然会受到游戏主要角色、主线剧情和重点场景的方向性引导,而主线剧情的发展走向、人物角色的“正邪”设定、所遭遇事件的是非判别,无不蕴藏着游戏开发制作团队的思想价值观念。这样一来,玩家的游玩体验沉浸感越强、对游戏的认可程度越高,其自身的思想价值观念往往会愈发趋同于游戏剧情的“预设”方向。

(三) 跨媒介叙事对错误观念的强化与放大

从“影游融合”本身看,交互式影游天然具有的跨界特点使之既可以成为主流价值观的“放大器”,也可能成为错误思潮渗透的“快车道”。在游戏中,玩家不仅是虚拟世界的观看者,同时自身也以“化身”形式参与游戏世界的演进,凯瑟琳·伊斯比斯特(Katherine Isbister)认为这种“化身”实现了认知(“策略、行动和超越他人的奖励”)、社交(化身的“人格”与其“社会属性”)、体感(触觉、视觉和听觉呈现)、幻想(玩家通过扮演游戏角色探索另一个自我)的统合^[11]。玩家由此获得自我与“化身”相融合、虚拟与现实相联系的高度沉浸式体验,游戏中所暗含的思想观念通过这种机制实现“游戏—玩家—头脑”的转化与内化。

从辐射效果看,交互式影游能够发挥联通游戏圈、影视圈、娱乐圈的桥梁传播优势,其游戏片段可以直接制作为长视频、短视频,其中的思想价值观念不仅向直接玩游戏的玩家群体渗透,更会搭借抖音、快手、哔哩哔哩等网络视频及直播平台实现快速传播。虽然传统类别游戏也有部分玩家和主播制作相关视频,比如受“影游融合”趋势影响,《刺客信条》等精品游戏也有精美的剧情过场动画,但这些游戏的剧情始终是为其依靠操作技巧或谜题推理“过关斩将”的核心玩法服务,即便是对剧情感兴趣的“路人”,也大多只是通过相关图文视频泛泛了解,或是游玩时卡在某个困难关卡后会由于挫败感等因素选择放弃,因而难以实现从特定的游戏圈层“破圈”传播的效果。

从受众群体看,交互式影游对于技术要求的低门槛特点、专业影视制作团队的选用、各大网络视频平台的宣发推广等,使其在各个圈层的人群之间实现交互传播,这也是交互式影游近年“爆款”频出的一个重要原因。随着当前影游融合趋势的进一步加

强,不少交互式影游内置了为角色扮演者送礼打榜的功能,助推形成围绕游戏及演员的“饭圈”。2025年《情感反诈模拟器》一经推出就因其“捞女游戏”的名称、影射“胖猫事件”等舆论热点的剧情设置,加之一些“自媒体”跟风炒作、关联同类事件加以泛化,引发了网络上关于男女对立问题的激烈争论,也为境外女权组织煽动炒作提供了可乘之机。

(四) 监管漏洞给错误价值观传播以可乘之机

当前大多数交互式影游更倾向于选择在Steam、Epic Games等海外游戏平台上架发售,不论是《飞越13号房》《美女,请别影响我学习》等国内厂商发行的游戏,还是《暴雨》《超凡双生》等海外团队制作的游戏,多未取得国家新闻出版署颁发的版号,在内地的发行状态处在“灰色地带”。这事实上规避了国内的游戏内容审查把关流程。当前“游戏加速器”等技术工具使玩家能够轻松登录海外平台、获取正版游戏,或者直接通过破解技术获得并传播盗版游戏,游戏制作发行方依然能通过国内社交平台进行宣发活动,而此类游戏又往往会拥有数量可观的、通过观看游戏视频或直播体验游戏内容的“云玩家”,以及更外围的受辐射网民群体,这就加剧了其中可能包含的错误价值观及有害信息扩散传播的风险。

三、交互式影游价值传播风险治理路径

当前,业界对交互式影游的发展前景抱有较高期待,同时也意味着其可能存在的意识形态风险也会随之有所放大,需要在游戏审批、游戏知识产权保护、主流意识形态引领等方面采取相应措施加以防范,使交互式影游成为满足人民精神需要,继承发扬中华优秀传统文化、革命文化与社会主义先进文化,推动中华文化海外传播的重要载体。

(一) 创新主流价值叙事,发挥游戏文化精品的正向价值引领

当前,游戏产业已是我国文化产业中不可轻视的组成部分,《2025年1~6月中国游戏产业报告》数据显示,2025年1至6月,国内游戏市场实际销售收入1680.00亿元人民币,同比增长14.08%,创历史新高;游戏用户规模近6.79亿人,同样达到历史最高点;中国自主研发游戏海外市场实际销售收入95.01亿美元,同比增长11.07%,其中美国、日本、韩国市场收入占一半以上^[12]。游戏对人们特

别是青年群体的思想意识形态形塑作用在近年愈发突出。如许多青年在游玩交互式影游《隐形守护者》后,均表示自己更加理解了革命斗争年代地下工作者面临的复杂困境与艰难选择,对中国共产党领导的革命斗争有了更为深刻的认识,自身的共产主义理想信念更加坚定;《女王的游戏:盛世天下(媚娘篇)》以其考究的服化道设计令玩家仿佛穿越到大唐盛世,游戏者在获得沉浸式体验的同时,也受到中华优秀传统文化的深度熏陶。

我国社会公众一度对游戏持有比较负面的态度,舆论宣传和政策导向上也曾以游戏造成的“成瘾性”危害等为依据,对游戏产品加以限制和约束。需充分发挥主流媒体的舆论引导作用,明确游戏作为我国重要文化产业的定位,纠正针对游戏的种种“妖魔化”认知倾向,继续完善游戏防沉迷系统建设。吸收总结契合社会主义核心价值观、得到市场认可、深受玩家喜爱的成功作品的经验,将党的创新理论、社会主义核心价值观转化为富有沉浸感的互动影游情境选择,将传承中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化在闯关解谜和推动剧情的关键要素中加以内化和嵌入,避免采取过度“说教式”的剧情设计。通过设立游戏奖项、推出专项资助等举措,激励游戏厂商制作体现爱国主义、社会主义,主张国家统一、民族团结,传承发扬中国精神,倡导积极价值观的游戏精品。

(二) 加强产权保护与过程监管,引导游戏产业健康规范发展

知识产权保护是激发游戏等文化产业内生动力的重要途径。曾经有一段时期,我国社会的游戏版权意识较弱,许多盗版游戏网站依靠提供低价甚至免费的游戏下载服务直接或间接牟利,挫伤了国产游戏制造商的积极性,对游戏行业的健康发展造成了负面影响。而交互式影游产品不仅关系到游戏版权保护问题,还涉及剧情、演员等影视方面版权问题,由于其兼具游戏与影视双重属性,还引起关于其适用“游戏保护”还是“影视保护”的争议。近年发售的多款国产交互式影游先后多次发布关于支持正版、抵制盗版的声明或呼吁,如《情感反诈模拟器》制作发行方就曾声明,有人通过录屏、破解等手段制作未经授权的手机游戏 App 并上架应用商店,此类行为不仅严重侵犯相关方权益,而且有损行业整体形象及长远发展。因此,应明确交互式影游作为视听作品和软件作品的属性,为其中可单独使用的剧本、音乐、演员肖像等元素提供清晰的权属分割与授

权规则,推动打造合法合规、品类丰富、运行流畅、功能强大的国产游戏销售平台,加强对在平台上架的玩家自制游戏扩展内容的监管,严厉打击非法、盗版游戏,阻断其通过网站、论坛、网盘等渠道复制、传播,充分保障游戏厂商合法权益;加强对游戏制作、出版、发行等方面的全流程监管,一旦发现意识形态风险问题,即予以严肃处理。

(三) 完善游戏审批和管理机制,把牢意识形态关口

一是健全游戏出版审批与运行管理的法律法规体系。当前我国游戏出版审批管理体制机制仍不健全、不完善,相关法律与行政法规还存在领域覆盖空白、重要概念界定模糊、法规之间衔接不畅等问题,需广泛听取多方意见,审慎推进游戏领域规章的颁布实施,构建更为完备的法律法规体系,特别要对游戏中不得包含反对社会主义制度、破坏国家统一与民族团结等错误意识形态内容明确作出禁止性规定。二是引导制定游戏行业规范,组织游戏公司特别是代表性头部公司共同起草确立行业自律准则,强化行业道德约束,并明确行业内意识形态权责归属,要求游戏企业承担在意识形态审核方面的主体责任,从源头防范游戏产品的价值传播风险。三是提高游戏审批效率及专业化程度,进一步提升审批质量、精简审批流程、缩短审批周期,降低企业合规成本。为国内游戏制作发行商划出清晰明确的“底线”与“红线”,引导各类资源投向创意竞争而非规避审查,解除游戏创作者的后顾之忧。

(四) 强化数智科技赋能,优化游戏意识形态治理范式

当前,已有游戏开发商尝试将人工智能语言大模型或智能体等技术手段融入交互式影游,但与此同时也引发了“数据投毒”“AI 幻觉”等与数智技术伴生的问题与风险。面对“人工智能+交互式影游”的行业发展趋势,必须积极改变传统的意识形态监管模式,推动治理手段的数智转型。研发并部署以 AI 技术为基底的意识形态风险辅助评估系统,对游戏剧情、内容文本、人物对话及标志性视觉符号进行初步筛查与风险标记,使其与传统的人工识别方式有机协调。要求游戏开发运营商做好游戏 AI 大模型训练与数据保护,加强网络安全风险防范,防止 AI 被利用批量生成虚假有害信息与传播错误思想。开发 AI 大数据舆情分析工具,对社交平台上的游戏衍生讨论进行实时监测,设置风险“出圈”“破圈”传播的动态预警机制。

(五) 构建风险传导阻断机制, 维护线下社会意识形态安全

近年来游戏相关舆情事件时有发生, 特别是游戏自身内容题材及其宣传发售往往引起大量青年关注, 并同复杂社会情绪及各类思潮观念相互激荡, 易推动单纯舆情热点转化为涉意识形态事件, 甚至出现向线下行动蔓延的苗头。如 2025 年发售的游戏《明末: 渊虚之羽》遭到了网民“物化女性”“歪曲历史”等质疑, 一些线上群组号召“公开抵制”、鼓动“女权抗争”, 不仅引发网民广泛争议, 而且引起线上线社情的持续波动。对此, 需采取相应措施压实游戏运营商责任, 将游戏内置的互动区纳入互联网舆论监管视野; 防范游戏贴吧、论坛、群组等成为迎合网民集体情绪、煽动极化对立的工具; 警惕境外平台上线的“爆款”游戏引发热门敏感话题“倒灌”国内。

结 语

交互式影游的诞生与“出圈”, 是当今时代文学、影视、游戏等各个文化领域交互交融发展的必然结果, 也是对人民日益增长的多样化、多层次、多方面精神文化需求的反映与呈现。面对这一文化新业态, 既要充分发挥其弘扬社会主义核心价值观、讲述中国故事的积极作用, 从而推动国人特别是青年群体形成正确价值观、树立文化自信, 也要有针对性地采取关于交互式影游价值传播风险的协同治理举

措, 推动政府、行业、企业、社会多方参与, 构建与完善精准有效的游戏监管与引导机制, 防范化解其中的意识形态风险, 使其真正成为滋养人心、培育信心、增强国家文化软实力的重要载体。

参考文献

- [1] 习近平著作选读: 第 2 卷[M]. 北京: 人民出版社, 2023: 147.
- [2] 黄心渊, 久子. 试论互动电影的本体特征: 电影与游戏的融合、碰撞与新生[J]. 当代电影, 2020(1): 167-171.
- [3] 仲维鹏, 王晓东. 互动电影游戏的现状与未来展望[J]. 电影评介, 2024(18): 74-81.
- [4] 钟菡, 阮佳雯. 角色结局由你决定, 互动影游时代来了吗[N]. 解放日报, 2025-09-26(6).
- [5] 李哲. 互动影游赛道兴起 厂商抢滩布局[N]. 中国经营报, 2025-09-22(4).
- [6] 丁笑飞. 国外学者关于电子游戏的研究: 资本主义批判的新视域[J]. 国外理论动态, 2023(2): 133-143.
- [7] 马克思恩格斯文集: 第 3 卷[M]. 北京: 人民出版社, 2009: 601.
- [8] SARAH E T. The shape of games to come: critical digital storytelling in the era of communicative capitalism[M]. Ottawa: Carleton University, 2018.
- [9] 殷璐. 新界面、新模式、新体验: 从互动电影看影游联动新未来[J]. 西部广播电视, 2022(3): 106-109.
- [10] CHIN G P W-H. Observed bodies and tool selves: kinaesthetic empathy and the videogame avatar[J]. Digital Creativity, 2017(3): 206-223.
- [11] ISBISTER K. How games move us: emotion by design[M]. Cambridge: The MIT Press, 2016: 11.
- [12] 游戏用户规模近 6.79 亿, 《2025 年 1~6 月中国游戏产业报告》在沪发布[EB/OL]. (2025-07-31) [2025-10-24]. <https://www.jfdaily.com/wx/detail.do?id=956536>.

Value Communication Risks and Collaborative Governance of Interactive Video Games

Abstract: Interactive video games are an emerging medium that integrates cinematic narration with game interaction. Their dual attributes of “film + game”, gameplay features of low threshold and strong immersion, thematic content with both diversification and homogenization, as well as huge commercial value and development potential, not only distinguish them from traditional films and games, but also enhance the game’s influence on people’s ideological cognition. As a cultural product, interactive video games inevitably carry certain ideological content. However, the value infiltration in game narration, hidden value discipline behind the interactive appearance, the strengthening and amplification of ideological concepts through cross-media narration, and the current loopholes in game supervision have all brought certain value communication risks to interactive video games. To address these risks, it is essential to innovate the mainstream value narration and give play to the positive value guiding function of high-quality game cultural products; strengthen intellectual property protection and process supervision to guide the healthy and standardized development of the game industry; improve the examination and management mechanism of game products to hold the ideological gate; strengthen the empowerment of digital-intelligent technology to transform the governance paradigm of game ideology; and construct a risk transmission blocking mechanism to safeguard the ideological security of offline society.

Key words: interactive video game; values; game industry; cultural security

责任编辑: 南 北