

数字游戏赋能非遗文化传播——以“茯茶探秘：长安传奇”为例

王子涵

西安外国语大学 陕西 西安 710128

【摘要】：非物质文化遗产是中华优秀传统文化的重要组成部分。咸阳茯茶制作技艺是国家级非物质文化遗产，也是陕西特色文化符号。数字技术不断发展，传统文化的传播方式也在发生改变。数字游戏具有互动性强、趣味性高、传播范围广的特点，它成为非遗文化活化传承的新方式。本文以“茯茶探秘：长安传奇”游戏项目为研究对象，分析数字游戏在文化传播中的作用，讨论游戏如何还原历史文化，如何帮助留学生学习汉语，如何推动文旅融合发展。

【关键词】：数字游戏；非遗文化；茯茶文化；汉语国际教育

DOI:10.12417/2982-3846.25.06.022

1 绪论

1.1 研究背景

国家一直重视非物质文化遗产的保护与传承。相关政策鼓励用科技手段活化传统文化，推动非遗与数字创意产业结合。咸阳茯茶有上千年的发展历史。它的制作工艺复杂，核心是“发花”工艺，也就是冠突散囊菌的生长过程。这项技艺在2022年被列入人类非物质文化遗产代表作名录。茯茶不只是一种饮品。它还是古代丝绸之路上的重要商品，连接着中国与中亚、西亚等地区。

传统文化传播长期存在一些问题。很多非遗项目依靠线下展示、书本介绍、博物馆陈列进行推广。这些形式比较单一，吸引力不足。年轻人对这类传统内容兴趣不高，文化传播效果有限。留学生学习汉语和中国文化时，也经常遇到内容枯燥、实践场景不足的问题。他们很难把课本知识和真实生活场景结合起来。

数字游戏行业近几年发展速度很快。文化类游戏受到越来越多用户的欢迎。游戏可以把历史、工艺、故事融入互动场景中。用户在玩游戏的过程中就能自然接受文化信息。这种方式符合年轻人的使用习惯，也适合跨文化传播。把茯茶文化做成数字游戏，既能保护非遗技艺，又能推动陕西地方文化走向全国、走向世界。

1.2 研究意义

本文的研究有理论和现实两方面意义。

理论上，本文可以丰富非遗数字化传播、游戏化教育、区

域文化交流的相关研究。它把游戏、茶文化、汉语教学、国际交流四个方向结合起来，提供新的研究视角。

现实中，本文可以为其他非遗项目开发数字游戏提供参考。对于高校来说，这种模式可以帮助中亚留学生更好地理解中国文化。对于地方产业来说，游戏可以带动茯茶销售、文旅发展，促进地方经济增长。

2 相关理论与文献综述

2.1 非遗数字化传播研究

非遗数字化通过数字技术记录、存储、展示、传播非遗内容，可以解决传统传承方式容易失传、传播范围小的问题。刘涛、刘锦鹏（2026）提出，功能游戏有明确的文化传承目标。它不只是文化载体，还能把非遗内容转译成玩家容易接受的形式。数字游戏可以让非遗从被动保护变成主动传播。^[1]

目前非遗数字化的形式有很多，游戏是其中参与度最高、传播最快的形式。它可以把复杂的工艺、历史故事变成任务、剧情、闯关，降低理解难度。用户在完成游戏目标的过程中，自然记住文化知识。董宇恬就指出数字交互游戏不仅仅是为了娱乐而存在，更是文化传播的重要媒介。通过数字化的方式，传统文化得以在游戏中以全新的形式呈现，玩家在互动中不仅能够享受到游戏的乐趣，还能在潜移默化中接受文化的熏陶。^[7]

2.2 文化类游戏的教育与传播功能

文化类游戏是以文化内容为核心的游戏。它既有娱乐性，又有教育性。相关研究表明，这类游戏可以帮助用户了解历史、

作者简介：王子涵（西安外国语大学汉语国际教育专业 陕西西安 710128）：王子涵（2005.1），女，汉族，陕西西安人，学历：本科，汉语国际教育专业。

基金项目：本文系西安外国语大学创新创业省级项目“茯茶探秘，长安传奇：以游戏传承咸阳茯茶文化”的研究成果，项目编号为 S202510724023。

艺术、民俗等内容。郑汉等人(2026)研究发现,游戏中的文化元素会经过符号、知识、观念三个层次被用户接受。玩家先看到视觉符号,再了解背后知识,最后形成文化认同。^[2]

秦敏研究发现,游戏因为集动画、音频、文字多种优势于一体,将其应用在对外汉语教学之中,不仅能够寓教于乐,提升学生的学习兴趣,而且可以树立和强化学生学习汉语的信心。^[6]对于留学生来说,文化游戏可以提供真实的语言场景,帮助他们练习汉语,理解文化差异。文化类游戏还能塑造国家文化形象。它用轻松的方式传递文化理念,减少跨文化沟通的障碍。

2.3 汉语教育与跨文化交流

汉语教育不只是教语言,还要教文化。留学生在学汉语时,需要了解中国的历史、习俗、价值观。传统课堂教学缺少实践场景。留学生容易出现“会说不会用”的情况。张露、方璐、尚俊杰(2025)通过实验发现,游戏化虚拟情境可以降低留学生的学习焦虑,提高词汇和语篇理解成绩。^[3]

中亚地区是“一带一路”重要区域。中亚留学生学汉语的人数越来越多。他们对中国茶文化、丝路文化兴趣浓厚。于贤娇(2025)认为搭建适合中亚学生的文化学习平台,有助于促进民心相通,推动区域交流,^[8]高校也应该结合地方特色文化,开发针对性的教学资源。

综合来看,非遗数字化、文化游戏、汉语教育、区域交流的研究都比较成熟。但是把这四个方向结合起来的研究不多。很多研究只关注游戏本身,很少关注它在留学生教育和区域交流中的作用。

3 茯茶文化与“茯茶探秘:长安传奇”项目概况

3.1 咸阳茯茶文化的历史与价值

咸阳茯茶起源于唐代,兴盛于明清。它主要产自陕西泾阳一带,是国家地理标志产品。茯茶的制作工艺有十几道工序,包括杀青、揉捻、渥堆、压制、发花、干燥等。“发花”是最关键的环节。长出的金黄色菌花叫冠突散囊菌。这种物质对人体有益,可以帮助消化、调节肠胃。

岳晨(2019)在研究中提到,陕西茯茶文化的传播长期依赖传统方式。它在全国范围内的知名度有限,需要借助新媒体和数字手段扩大影响。^[5]茯茶在古代是丝路贸易的重要商品。它通过茶马古道运往西北、中亚、欧洲等地。它不只是商品,还是文化交流的载体。中亚、西亚的人们通过茯茶认识中国文化。

3.2 项目基本情况

“茯茶探秘:长安传奇”是一款文化类游戏,它把茯茶文化、唐代历史、丝路贸易、模拟经营结合在一起,面向群体为

国内文化爱好者、留学生,尤其是中亚留学生。

游戏有三个主要模式。第一个是冒险模式,玩家在唐代咸阳城、茶园、丝路路线中探索,完成任务,了解茯茶历史。第二个是模拟经营模式,玩家扮演茶商,体验种茶、制茶、卖茶的全过程。第三个是策略养成模式,玩家培养茶艺师,参加比赛,传播茶文化。

项目还有一个特殊功能,就是服务留学生汉语学习。游戏根据 HSK3 到 6 级水平设计任务,帮助留学生在游戏中记单词、练对话、写短文。它把汉语学习和茯茶文化结合起来,提高学习兴趣。

3.3 项目目标

第一,传承茯茶非遗技艺,让更多人了解咸阳茯茶。第二,为留学生提供汉语学习工具,提高跨文化理解能力。第三,搭建中国与中亚的文化桥梁,推动区域交流。项目希望实现文化、教育、经济三重价值。

4 “茯茶探秘:长安传奇”游戏设计与功能分析

4.1 游戏整体设计

游戏还原唐代咸阳的建筑、街道、市井生活。场景设计参考历史资料和考古发现,保证文化准确性。角色、服饰、道具都符合唐代风格。游戏的剧情围绕茯茶的起源、发展、丝路贸易展开。玩家的选择会影响剧情走向,提高游戏的可玩性。游戏的操作比较简单,适合不同年龄段的用户。界面设计清晰,提示明确,同时游戏还设置积分、等级、成就系统,激励用户持续参与。

4.2 核心功能模块

玩家可以体验从种茶到卖茶的完整流程。玩家需要选择土地、种植茶树、采摘茶叶。制茶环节要控制温度、湿度、时间,模拟真实工艺。玩家还可以开店卖茶,制定价格,拓展市场。这个模块可以让用户直观理解茯茶制作的难度和价值。

玩家化身丝路商人或使者,在长安、敦煌、楼兰等地冒险,会遇到各种任务和谜题,比如寻找配方、保护商队、和外国商人交易。在这个过程中,用户可以了解茯茶如何通过丝路传播,了解不同地区的文化交流。

游戏设置答题关卡,内容包括茯茶历史、工艺、功效、丝路知识等。题目难度分等级,留学生可以根据自己的水平选择。答错后会有详细解释,帮助用户巩固知识。这个模块是项目的特色。游戏根据 HSK3 到 6 级设计不同任务。初级水平的学生可以认汉字、练简单对话,比如“买茶”“问价格”。中高级水平的学生可以写短文、参加文化讨论。游戏用 AR 功能扫描现实物品,触发汉语对话,提供真实练习场景。

5 游戏的传播效果与区域交流价值

5.1 文化传播效果

游戏改变了茯茶文化的传播方式。传统传播方式以讲解、展示为主，用户被动接受。游戏让用户主动参与、动手操作、探索发现。用户在娱乐中记住知识，印象更深刻。根据项目规划，游戏上线后可以吸引大量用户，让茯茶文化走出陕西，走向全国，走向世界。游戏还可以带动线下文化传播。项目计划和茯茶镇、博物馆合作，推出线上线下联动活动。用户在游戏中了解文化，再到线下体验、消费，形成完整传播链条。这种模式可以提高文化传播的持续性

5.2 游戏教育效果

留学生使用这款游戏，可以解决课堂学习的痛点。很多留学生觉得汉语单词难记、文化知识难懂。游戏把单词、句子融入场景，学生边玩边记，效率更高。游戏提供安全的练习环境，留学生不用担心说错话，敢于开口表达，还可以帮助留学生了解中国生活习惯，提高跨文化适应能力。

5.3 中亚区域交流价值

中亚留学生通过游戏了解丝路历史、茯茶文化，会更理解中国与中亚的传统友谊。游戏中的丝路贸易、文化交流剧情，可以让留学生感受到“一带一路”的历史根基。游戏可以成为中亚青年了解中国的窗口。未来推出多语言版本后，可以直接在中亚地区传播。它用轻松的游戏形式，减少文化隔阂，促进民心相通。这种交流方式比官方宣传更柔和，更容易被年轻人接受。

5.4 产业与经济价值

游戏可以带动茯茶产业发展。玩家在游戏中了解茶文化后，可能会购买真实茯茶产品。项目可以和茶企合作，推出联

名款茶叶、周边产品。游戏还可以带动文旅产业，吸引游客到咸阳、泾阳参观茶园、博物馆、制茶工厂。这对地方经济发展有积极作用。

6 结论与展望

6.1 研究结论

本文以“茯茶探秘：长安传奇”为例，研究数字游戏对非遗传播、汉语教育、区域交流的作用。通过分析知网文献和项目资料，本文得出以下结论。

第一，数字游戏可以有效赋能非遗文化传播。它把复杂的茯茶工艺、历史故事变成互动体验，让文化更易传播、更易接受。

第二，游戏化学习适合留学生汉语教学。它提供真实场景，提高学习兴趣，帮助留学生在娱乐中提升语言能力和文化素养。

第三，这款游戏可以成为中国与中亚区域交流的桥梁。它以丝路文化为纽带，促进青年沟通，推动民心相通。第四，项目实现了文化、教育、经济多重价值。它既保护非遗，又服务教学，还带动地方产业发展，模式具有推广意义。

6.2 未来展望

项目可以向三个方向发展。第一，完善游戏功能，提高用户体验，推出多语言版本，走向国际市场。第二，深化与高校、企业、政府合作，扩大影响力，形成成熟商业模式。第三，把这种模式复制到其他非遗项目，为更多传统文化提供数字化传播方案。非遗文化的数字化传播是长期事业。数字游戏是年轻用户喜欢的形式。未来会有更多像“茯茶探秘：长安传奇”这样的项目出现。它们会让传统文化活起来，让中国文化更好地走向世界。

参考文献：

- [1] 刘涛,刘锦鹏.非遗的游戏化“打开方式”:功能游戏激活传统文化的游戏叙事机制[J].湖南师范大学社会科学学报,2026,55(01):112-125.
- [2] 郑汉,石浩铮,肖谦,等.从历史再现到数字共鸣:文化遗产元素在游戏中的传播机制研究[J].全球传媒学刊,2025,12(05):54-71.
- [3] 张露,方璐,尚俊杰.游戏化虚拟情境在国际中文教育中的应用——语篇认知与情绪动机的效用视角[J].电化教育研究,2024,45(07):121-128.
- [4] 吴莉.从“金花”到“茶韵”:泾阳茯茶的审美构建[J].咸阳师范学院学报,2025,40(03):55-59.
- [5] 岳晨.台议陕西茯茶文化的媒介呈现与传播策略[J].福建茶叶,2019,41(03):163-164.
- [6] 秦敏.游戏在对外汉语教学中的应用研究[D].西北大学,2017.
- [7] 董宇恬.数字交互游戏推动非物质文化遗产创新发展研究[D].天津美术学院,2025.
- [8] 于贤娇.“一带一路”视域下中国在中亚的留学生:文化交流与民心相通的桥梁[J].丝路百科,2025,(10):40-41.