

基于 CiteSpace 的大学英语课堂游戏运用的可视化分析

洪丹莹

泉州信息工程学院国际教育学院 福建 泉州 362000

【摘要】：创新教育是近年来教育界的研究热点，游戏作为辅助教学发挥创新作用的重要途径，在大学英语教学中具有一定作用。本文运用 CiteSpace 可视化文献分析软件和 Excel 电子表格软件，对中国知网 1994-2024 年大学英语课堂游戏运用的相关期刊论文进行文献数量、文献机构、文献内容进行分析后，发现该主题研究文献虽有波动上升趋势，但正在弱化，并存在地区差异，这和经济、地理文化、政策等因素有关。教师应不断发挥创新精神，持续挖掘游戏辅助课堂的潜力，与先进的现代技术等手段并用，以提高课堂效率。

【关键词】：大学英语；课堂游戏；可视化

DOI:10.12417/2705-1358.26.14.014

随着信息技术的快速发展和教育理念的不断更新，游戏化教学作为一种具有创新性的教育方法，在大学英语课堂中逐渐受到重视。传统的大学英语教学模式往往采用 PPT 授课、板书、简单问答等方式展开，学生的参与度较低，英语应用能力往往难以得到有效提高。为了改变这一现状，近 30 年来许多教师和专家对游戏化学习在英语教学中的应用进行了积极探索，王伟^[1]1994 年在探究英语口语课的改进方式时，提到了四款简单的游戏作为改进英语口语课堂活跃性的手段之一；随后，曹恒林^[2]1998 年集中讨论了游戏在大学英语教学中的作用和具体的运用；1999 年，陈胜辉^[3]以提高学生兴趣为出发点，探索游戏在提高大学英语三级合格率中的重要性；直至 2024 年，吴迪^[4]对游戏教学法在大学英语口语教学中的应用进行了系统的探究，这个探索历程从侧面印证了游戏在大学英语课堂中日益凸显的作用。本文通过对 1994 年以来发表的与大学英语课堂游戏相关的学术论文进行研究分析，旨在洞察近 30 年来游戏教学在大学英语课堂中使用情况的演化规律，为后续游戏教学在大学英语课堂中的使用提供参考价值 and 借鉴意义。

1 数据来源与研究方法

1.1 数据来源

文章以中国知网学术期刊数据库为来源，于 2025 年 1 月 22 日在中国知网中以“大学英语”AND“游戏”为主题检索词，检索出该主题 1994 年至 2024 年学术期刊论文 276 篇，剔除会议纪要、通告、公告等的非学术论文后，得到 268 篇文献，该文对这 268 篇文献进行可视化分析。

1.2 研究方法

本文采用了文献计量法，使用美国德雷塞尔大学陈超美教授开发的 CiteSpace 6.3 软件进行数据统计、图谱绘制以及数据

处理，运用 Excel 进行辅助，通过分析近 30 年来关于大学英语课堂游戏相关文献的数量变化、中心内容、期刊来源和机构情况，研究游戏在大学英语教学中的研究热点情况及其成因，针对其发展趋势给出相关建议。

2 我国大学英语课堂游戏研究概况及发展趋势

本文导出 268 篇学术期刊论文的 Refworks 格式后，将该格式转换为 CiteSpace 可识别格式，使用 Data（数据）中的 Remove Duplicates（去重整理）功能对导出数据去除重复项，确认 268 篇文献无重复项并导出文献篇数按年份分布的数据，随后通过 Project（项目）功能，新建了两个项目，旨在分析大学英语课堂游戏近 30 年来的文献数量分布情况、文献机构分布、文献内容。

2.1 文献数量分布

与某一主题相关的文献数量可以反映学界对该领域的关注度，文献数量越多，表明相关研究越活跃^[5]。本文在通过 CiteSpace 对 268 篇学术期刊论文进行整理后，得出 1994-2024 年该主题的文献数量，通过 Excel 的图表功能绘制出图 1，并进行了线性预测。



图 1 1994-2024 年我国大学英语课堂游戏主题文献发文量

从图1我们可以清晰地看出,大学英语课堂游戏主题相关的发文量在经过2010年的26篇、2011年的28篇后,于2012年达到峰值31篇,在达到峰值前总体呈现出波动上升的趋势。2012年后发文量出现回落,但根据线性预测,总体还是呈向上增长的趋势。

2010至2012年的发文量在近30年来达到最高,很大程度上是受到了教育部高等教育司2009年印发的《教育部大学英语教学改革研讨会会议纪要》(下文简称《会议纪要》)的启发。《会议纪要》指出,自2002年以来大学英语教学改革工作取得了较好的成效,官方和学生代表一致认为,“大学英语教学改革在激发学生学习英语兴趣和学习自主性、提高学生英语综合应用能力、适应社会需求等方面取得了显著的成效。”显然,游戏在激发学生学习兴趣、提高学生英语综合应用能力方面具有较大的作用。经过8年的教学改革,很多教师从中摸索出各类经验教训,其中就包含了游戏在大学英语课堂中的应用,这正是2010至2012年发文量前所未有之高的原因。

根据线性预测,我国大学英语课堂游戏主题文献的未来发文量呈上升趋势,游戏作为提高学生课堂积极性与粘性的辅助措施以及教师的教学创新手段,一定程度上仍然会得到较为广泛的关注,关于这方面的研究也会持续下去。

虽然如此,我们依然不能忽视2012年后发文量的减少。关于2012年之后的发文量有所减少,最直接的原因与教育部2015年发布的《大学英语教学指南》有关。该指南强调“学术英语”和“跨文化交际能力”的培养,弱化了以趣味性为导向的游戏化教学,推动研究转向更符合政策需求的领域(如课程思政、产出导向法等);其次,大学英语教学日益与职业能力、国际化考试(如雅思、托福、GRE等)接轨,教师虽然关注语言应用能力,但在这样的大环境下不得不开始重新重视应试技巧,游戏化教学逐渐被视为“非必要设计”,实践需求减少导致研究降温;再次,“游戏化教学”在2012年以前已经经历了近20年的成长,其理论基础与实践模式已逐步趋于成熟,后续重复性研究难以突破,创新空间有限,缺乏长期效果的深入探讨,导致学术价值降低;最后,2012年后,尤其是近年来,互联网技术、AI(人工智能)、VR/AR(虚拟现实)等可用于教育领域的各项技术不断崛起,教育领域的研究热点逐渐向先进的数字化工具转移,传统的“游戏化教学”因技术含量有限逐渐被边缘化,利用现代技术进行“线上+线下”混合式教学的模式广受欢迎,从而导致研究资源被分流。

2.2 文献机构分布

本文在使用CiteSpace的Project(项目)功能新建了关于文献机构的项目之后,选取了机构发文量排名前10的机构,得出了表1,并对机构所在地进行了归纳整理。^①

表1 主要(发文量排名前10)研究机构

机构	省份	篇数	最早发文时间	南北方分布	东西部分布
萍乡高等专科学校	江西省	7	2012	南方	中部
上饶师范学院			2014		
襄樊学院	湖北省	7	2009	南方	中部
中国地质大学江城学院			2011		
湖北工业大学			2014		
浙江万里学院	浙江省	3	2012	南方	东部
四川大学锦城学院	四川省	2	2013	南方	西部
青岛农业大学	山东省	2	2007	北方	东部
内蒙古财经大学	内蒙古自治区	2	2013	北方	西部
沈阳理工大学	辽宁省	2	2011	北方	东北三省
吉林警察学院	吉林省	2	2012	北方	东北三省
福建工程学院	福建省	2	2008	南方	东部
华北电力大学	北京市	2	2010	北方	东部

从表1中我们可以看出,发文量排名前10的研究机构文献总数共31篇,占30年来研究总量268篇的11.57%,具有一定的代表性。具有代表性的文献集中在2007年后,正是在2002年大学英语教学改革之后的十几年内,教师们经过阶段性探索,不断完善自己的教学,并将课堂游戏作为教学改革的路径之一,辅助大学英语课堂教学。

从研究机构的地区分布上来看,排名前10的研究机构发文中,按南北方划分可见有21篇来自南方地区,10篇来自北方地区,南方地区发文明显高于北方地区;按东西部划分可见只有4篇来自西部地区,27篇来自东部及其他地区,东部等地区的发文明显高于西部地区。出现以上现象的原因主要分为以下几点:

(1) 经济发展水平差异：从经济发展水平上看，我国南方地区和东部地区经济相对发达，在教育领域的投入相对较大，不仅在教学设施等硬件配备上有着较大优势，在师资力量培养上也有较多投入，教师参与的培训质量较高，能够更多地接触到新思想，注重自身创新能力的提升，对游戏推动大学英语课堂学习的研究相对更多。这与钟漪萍 2024 年提到的“东部与西部地区之间高等教育高质量发展水平差距较大，可能是因为东部与西部地区经济发展水平差距较大”^[6]这一观点不谋而合。

(2) 地理及文化因素差异：从地理及文化方面看，我国南方地区和东部地区大多沿海，受海洋文化、商业文化、频繁的对外交流等影响，人们思想较为灵活，教育理念更加多元化，更强调开拓创新精神和实践应用能力的培养，注重学生的全面发展，鼓励学生通过游戏等更加灵活多样的学习方式深入学习知识是南方地区和东部地区的一大特色。反观北方地区和西部地区，由于大部分省份处于内陆地区，对外交流较少，受其他地区甚至国家等影响较小，教学模式更为传统，注重学生对基础知识的掌握，加之地形较为复杂、交通便利程度有限，北方和西部地区的教育资源无法及时跟上，教师无法第一时间接触并着手研究新的教学理念和教学手段。

(3) 政策导向差异：在政策方面，受到地理及文化因素的影响，南方地区和东部地区的部分地方政府出台了一系列鼓励教育创新的政策，例如：湖北省在“十五”期间组织开展的“湖北省高等学校人才培养与创新创业工程”其实施效果于 2008 年获得教育部的肯定与报道。该工程在一定程度上辐射到大学英语课程，2009 年中南财经政法大学“大学英语”被评为湖北省精品课程、2011 年华中师范大学“大学英语读写译”获批省级精品课程、2022 年武昌理工学院“大学英语课程”获评省级一流课程等。因此，政策在推动大学英语教学创新上有很大的推动作用，而游戏作为教学创新手段之一，也必然在此过程中起到推波助澜的作用。

2.3 文献内容分析

本文在使用 CiteSpace 的 Project（项目）功能新建了关于文献关键词的项目之后，对 Selection Criteria 中的参数 Top N 选取了 Top 30 进行统计，得出关键词聚类 Modularity Q 值为 0.6406，聚类结构显著（注：该值大于 0.3 即为聚类结构显著）；Silhouette S 值为 0.9052，意味着聚类令人信服（注：该值大于 0.7 即为聚类令人信服）。在此基础上，本研究对提取聚类的关键词进行了进一步分析。

(1) 高频关键词分析：一般期刊都要求论文提供 3-8 个关键词。关键词是那些与论文主旨一致，能揭示文献内容，使读者能据此大致判断出论文研究内容的词或词组。关键词的选取

是为了便于读者选读，便于情报人员编制索引及二次文献^[7]。本研究对排名前 10 的高频关键词进行整理后，得出以下表 2。

表 2 英语课堂游戏相关研究排名前 10 的高频关键词

关键词	频次	中介中间性	最早出现年份
大学英语	78	0.95	1999
英语教学	25	0.21	2002
游戏	22	0.18	2001
教学	15	0.12	2005
课堂教学	13	0.07	1999
课堂游戏	10	0.07	2007
游戏教学	9	0.07	2010
教学方法	9	0.08	2010
口语教学	9	0.04	2012
教学模式	9	0.07	2010

从表 2 中可以看出，出现频次最高的关键词中排名前 5 的关键词依次为“大学英语”（78）、“英语教学”（25）、“游戏”（22）、“教学”（15）、“课堂教学”（13），因这 5 个关键词均为主题相关词，出现频次较高，且对应的中介中间性也较高，基本和频次排名相符。基于 CiteSpace 软件分析，中介中间性越高的关键词，表明与其他关键词共同出现的频次也越高^[8]，这就意味着这些关键词代表了该主题的研究热点。紧接着的关键词“课堂游戏”阐释了文献中所提及的游戏是在课堂上使用的；关键词“游戏教学”体现了将游戏运用到教学中；关键词“教学方法”体现了游戏作为教学的方法出现；关键词“口语教学”说明部分教师关注的游戏教学方法主要运用于口语的教学中；关键词“教学模式”表达了游戏在教学模式的改革中起到了关键的作用。从以上排名前 10 的高频关键词中，我们可以看出，教师在大学英语教学中对游戏的探究主要是将其作为教学手段、方法等，进行教学模式改进或改革，且有些教师的关注重点在于游戏在英语口语教学中的应用。

(2) 关键词聚类分析：CiteSpace 中的关键词聚类功能可以将共现词进行分组，并形成不同主题的聚类，用于识别研究热点和趋势。因此，本研究导出聚类并对其整理，得出以下图 2 和表 3。

Copyright © 2026 by Singapore Literature Publishing House
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from Singapore Literature Publishing House.

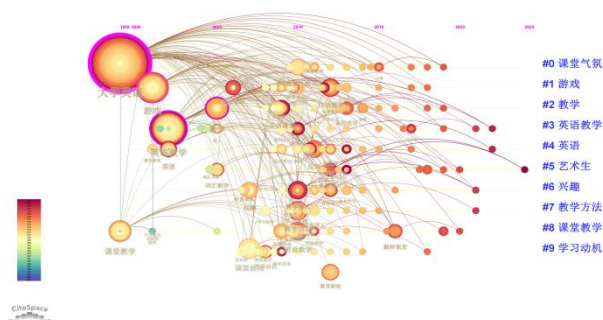


图 2 268 篇论文的关键词聚类图

表 3 268 篇论文的关键词聚类表

聚类编号	聚类主题	该聚类高频关键词（数量大于或等于 2 的关键词） （括号中分别为关键词出现频次和最早出现该关键词的年份）
#0	课堂气氛	大学英语（78,1999）、课堂气氛（7,2010）、英语游戏（2,2011）、口语（2,2015）、活跃（2,2011）、教学改革（2,2011）
#1	游戏	游戏（22,2001）、口语教学（9,2012）、教学策略（7,2006）、作用（5,2010）、课堂活动（4,2010）、意义（3,2010）、应用策略（3,2012）、设计（3,2010）、英语词汇（3,2012）、交际能力（2,2010）、原则（2,2010）、应用研究（2,2013）、课堂互动（2,2010）、趣味性（2,2009）
#2	教学	教学（15,2005）、英语课堂（6,2009）、高校英语（4,2013）、多媒体（4,2009）、策略（3,2014）、思考（2,2013）
#3	英语教学	英语教学（25,2002）、游戏化（5,2010）、导入（3,2005）、教学方式（2,2009）、可行性（2,2017）
#4	英语	应用（8,2011）、英语（6,2002）、高校（4,2011）、自主学习（3,2009）、情境教学（3,2011）、实践性（3,2012）、方法（3,2011）、教学游戏（3,2001）、听说课堂（2,2013）、网络游戏（2,2011）、网络（2,2010）
#5	艺术生	教学设计（5,2012）、词汇教学（5,2005）、艺术生（3,2012）、交互性（2,2012）、信息化（2,2018）、词汇学得（2,2005）、英语口语（2,2013）
#6	兴趣	教学模式（9,2010）、兴趣（7,2007）、合作学习（4,2012）、听说训练（3,2007）、竞争学习（2,2013）、英语听说（2,2011）
#7	教学方法	教学方法（9,2010）、学习兴趣（7,2010）、课堂导入（3,2011）、学习效率（2,2008）、积极性（2,2010）
#8	课堂教学	课堂教学（13,1999）、游戏教学（9,2010）、语言游戏（7,2009）、翻转课堂（5,2016）、独立学院（4,2010）、词汇学习（2,2019）、网络教学（2,2011）
#9	学习动机	课堂游戏（10,2007）、学习动机（4,2008）、情景教学（3,2008）、求知欲（2,2007）、课堂提问（2,2008）、教学效果（2,2009）

表 3 选取了聚类排名前 10 的主题，经过归纳总结后可以得出，该主题的相关研究主要围绕大学生的英语实践能力和应用能力展开，在通过游戏相关的教学设计、教学模式、教学方

法等，让学生在词汇学习、听力课堂和口语课堂上，提高其学习效率，通过游戏给学生提供英语学习的情境，在一定程度上提高课堂的活跃度，提升学生对英语的学习兴趣、积极性和求知欲，达到教学改革的效果。

（3）标志性文献分析：关于文献内容部分除了关键词外，值得一提的是以下几篇阶段性的文献：在最早的（1994 年）该主题相关文献《谈大学英语口语课的改进设想》一文中，王伟^[1]就已经在游戏的具体实施上给出了自己的建议，具体的游戏方式对之后的研究有着启发性的作用。1998 年，曹恒林^[2]首次集中讨论了游戏在大学英语教学中的作用和具体的运用，包括教师大学英语课堂游戏使用情况调查、游戏的特点、做游戏的具体步骤等；1999 年，陈胜辉^[3]首次以提高学生兴趣为出发点，探索游戏在提高大学英语三级合格率中的重要性，这也是首次围绕大学英语考级目标开展的。这几篇文献作为 21 世纪前的研究，在该领域起到了开创性和引领性的作用，让更多教师 and 学者等开始关注游戏在大学英语教学中的使用。再观近 30 年来发文量最多（31 篇）的年份 2012 年，任玲玲^[8]、牛会娟^[9]、牛丽娜^[9]、陈小红^[10]、陈毅萍^[11]、石明明^[11]、冯哲璇^[11]、斯琴巴图^[12]等主要讨论游戏在英语词汇教学中的运用；张平^[13]、夏德敏^[13]、张胜^[14]、王玫^[15]等主要聚焦英语口语课堂，对游戏的运用展开研究；宋苗苗^[16]、孙丽^[17]等对英语课堂导入环节融入的游戏进行挖掘与探讨；胡文萍^[18]对游戏教学法在小学和大学英语教学中的应用进行了比较，这个年度也是发文角度最为丰富的一年。2019 年迎来了该主题研究的另一个小高峰（15 篇文献），这一年李易霏^[19]聚焦跨文化角度，从这个较新的视角对游戏在大学英语课堂中的应用展开分析。以上文献在近 30 年该主题研究的历程中都对主题获得业内人士的关注起到了一定的推动和引领作用。

3 我国大学英语课堂游戏研究不足与展望

文章通过对数据的分析，得出了以下结论与建议：

（1）虽然游戏运用于大学英语教学主题的文献发文量在数据预测下能够小幅上升，但我们仍然能看出关于游戏运用于大学英语教学的做法正在逐渐弱化，这也给到了教师们一个信号：教师在大学英语教学中需要重新找到其他创新的方式与游戏结合运用以获得更好的课堂效果和提升学生应用能力，尤其是与 AI（人工智能）、VR/AR（虚拟现实）等可用于教育领域的新兴技术结合使用，从而实现课堂效率最大化。

（2）对游戏运用至大学英语教学的实践存在地区差异。由于先进的教育资源往往向我国东部和南部地区倾斜，教师的能力和水平也存在区域间的差异，西部地区对该实践的把握显然落后于东部与南部地区。虽然近年来的政策一直对西部有所支持，但之后还需持续辐射西部，“持续实施西部计划”^[20]，

并通过不断提高各地教师的自我发展及彼此交流,“完善区域间高校教师的流动机制”^[20]让更多人关注到这个主题,并让该创新之举最大程度覆盖各地,实现英语教学的趣味化,提高大学生对英语的学习兴趣。

(3) 将游戏运用于大学英语教学中是一个持续的趋势,虽然关注度在一定程度上减弱,但近几年仍然有教师和学者不断发掘新的研究角度和研究思路,对这个主题进行深挖,力求通过自己的努力,让更多人关注该主题。为了让游戏对大学英语课堂的影响力不断扩大并达成积极的效果,教师和学者们仍需不断开发新的研究角度,结合当下的政策导向和研究热点,

对该主题进行进一步的探究。

毫无疑问,在智能化发展逐步渗透人们生活的时代,作为一名教师,我们不仅要学会适应并运用各项智能化设备,更要为学生提供人文关怀,通过课堂游戏的设计辅助教学,在让学生对学科知识产生兴趣的同时,还能够提供情绪价值,这一点是我们需要一直为之努力的目标。

注释:

①南北方划分以秦岭-淮河一线作为分界线;东西部划分根据国家统计局2021年2月18日发布的《经济地带是如何划分的?》一文的标准划分。

参考文献:

- [1] 王伟.谈大学英语口语课的改进设想[J].哈尔滨金融高等专科学校学报,1994,(2).
- [2] 曹恒林.漫谈游戏在大学英语教学过程中的运用[J].南京机械高等专科学校学报,1998,3(1).
- [3] 陈胜辉.如何提高大学英语三级合格率[J].湖北公安高等专科学校学报,1999,(4).
- [4] 吴迪.游戏教学法在大学英语口语教学中的应用[J].英语广场,2024,(31).
- [5] 任永灿,张建卫,赵辉.21世纪以来国内外团队创造力的比较研究[J].科研管理,2022,43(11).
- [6] 钟漪萍.中国高等教育高质量发展水平测度及地区差异分析[J].科技广场,2024,(5).
- [7] 钟似璇.英语论文写作与发表[M].天津:天津大学出版社,2004.
- [8] 任玲玲.浅析大学英语词汇教学策略[J].科技创新导报,2012,(28).
- [9] 牛会娟,牛丽娜.民办高校艺术生公共英语词汇教学瓶颈及对策[J].黑龙江生态工程职业学院学报,2012,25(04).
- [10] 陈小红.大学英语单词教学游戏设计[J].佳木斯教育学院学报,2012,(11).
- [11] 陈毅萍,石明明,冯哲璇.学习游戏的交互性在大学英语词汇习得中的效果研究[J].现代教育技术,2012,22(09).
- [12] 斯琴巴图.大学英语词汇游戏的创新与教学启发[J].内蒙古民族大学学报,2012,18(01).
- [13] 张平,夏德敏.维特根斯坦“语言游戏说”哲学思想对大学英语口语教学的启示[J].语文学刊(外语教育教学),2012,(04).
- [14] 张胜.浅谈大学英语口语教学中的因材施教[J].剑南文学(经典教苑),2012,(10).
- [15] 王玫.活跃大学英语视听课堂气氛的策略[J].科教文汇(上旬刊),2012,(10).
- [16] 宋苗苗.大学英语课堂导入常见问题分析及教学例证[J].海外英语,2012,(16).
- [17] 孙丽.浅析大学英语课堂导入的原则及方法[J].湖北经济学院学报(人文社会科学版),2012,9(05).
- [18] 胡文萍.游戏教学法在小学和大学英语教学中的应用比较[J].安徽文学(下半月),2012,(10).
- [19] 李易霏.“语言游戏说”对大学英语跨文化交际能力培养的启示[J].广西科技师范学院学报,2019,34(04).
- [20] 贾泉,曾剑雄.我国高等教育发展的地区差异及其根源分析[J].高等理科教育 2022,(4).