DOI:10.20270/j.cnki.1674-117X.2026.4002

种田游戏之火热对休闲农业发展之启示
——以《星露谷物语》为例

刘慧梅[1,2,3]，张艺禾[1]

（1. 浙江大学 哲学学院，浙江 杭州 310058；2. 浙江大学 休闲学与艺术哲学研究院，浙江 杭州 310058；
3. 浙江省休闲学会，浙江 杭州 310058）

摘要：种田游戏《星露谷物语》以正反馈与或然性的游戏机制设计以及满足感与归属感的玩家体验塑造，满足了玩家多层次的休闲需求，因而受到众多玩家的喜爱和追捧。种田游戏的设计核心在于借由游戏空间与现实生活、游戏角色与现实玩家之间的共通性建立虚拟与现实交织的沉浸式平台，以满足玩家对于田园生活的休闲需求，其与休闲农业发展目标相呼应，这使得利用游戏设计理论反哺休闲农业实践成为可能。《星露谷物语》等种田游戏的火热，带给陷入发展瓶颈的休闲农业高质量发展以重要启示：欲实现休闲农业的高质量发展，必须健全可持续的正反馈机制，设立满足游客归属感与具有鲜明文化导向的节日庆典，打造完备的田园旅居体系。

关键词：休闲农业；种田游戏；《星露谷物语》；休闲需求；正反馈机制
中图分类号：F323.4；G899　　**文献标志码**：A　　**文章编号**：1674-117X(2026)04-0009-09

休闲农业是以一产农业为基础，融合二产农产品加工业与三产服务业，拓展旅游、教育、文化与健康养老等功能，实现生产、生活与生态相统一的新型农业生产经营形态。由于休闲娱乐时间增多、农村基础设施建设完善、居民收入不断增加等原因，当下休闲农业的体验项目从传统的农耕与采摘逐渐延伸到加工与研学等活动，其实现了农业功能的价值拓展和人与自然的统筹发展，以新型旅游业态的定位满足了人们对田园生活的向往。

与此同时，近年来作为角色扮演游戏（role-playing game，RPG）子类别之一的种田游戏的大热出圈，再度唤起了人们对乡土田园、农耕养殖的兴趣。种田游戏也叫农场游戏（farming game），是一种以耕作、畜牧、渔猎等农业生产活动获取收益为主线内容并辅以一定拓展内容的游戏。以 2016 年发布的像素类种田游戏《星露谷物语》为例，玩家需要扮演成一位对城市生活感到厌倦的 Joja 公司前职员，其离开祖祖城来到鹈鹕镇继承爷爷的农场，在顺应季节更替进行作物种植、动物养殖的同时，通过修复社区中心或是选择为 Joja 公司服务以实现农场与鹈鹕镇的复兴。截至 2020 年 1 月，《星露谷物语》的全球销量已破千万，并被翻译成中文、法语、德语等 12 种语言。这足以说明种田游戏在诸多游戏类别中的重要地位。

满足人们对回归自然的需求，以一产为主、融合二三产共同发展，创造理想化的田园生活等契合点，

收稿日期：2026-02-10
基金项目：国家自然科学基金面上项目“休闲伦理视角下青少年休闲失范研究：测度模型、形成机制与治理机制”（72274171）
作者简介：刘慧梅，女，湖南株洲人，浙江大学教授，博士，博士生导师，研究方向为休闲文化、休闲基础理论与实践。

为《星露谷物语》与休闲农业的相互交流、取长补短提供了条件。在休闲农业整体产值增速放缓的趋势下，借助游戏的成功经验反哺休闲农业成为一条可尝试的路径。

一、《星露谷物语》火热的原因

（一）《星露谷物语》与现实建立联结的机制

基于游戏空间与现实生活、游戏角色与现实玩家之间的相通性，种田游戏可以通过对现实生活的模拟来帮助玩家达成全身心投入的沉浸式体验，并以此为前提实现现实玩家与游戏角色的对话，进而消弭虚拟与现实的壁垒。

在游戏空间与现实生活中，游戏空间在模仿现实生活的同时又会对其进行改造。种田游戏所属的角色扮演游戏，一方面需要尽可能贴近现实生活，因为游戏“是弥补现实缺陷的一种方法”[1]，过于天马行空的设定会使玩家难以与游戏角色产生共鸣；另一方面又要与现实生活保持一定距离，因为“游戏不是‘平常’生活或‘真实’生活。确切地说，它走出了‘真实’生活，暂时迈进一片完全由其支配的活动领域”[2]9，否则，其便会丧失对玩家的吸引力。

《星露谷物语》对现实农业中作物生长机制、成熟周期、产量表现、病虫灾害等要素进行了选择性删减，以此降低玩家入门难度、提升游戏体验。季节时令对玩家作物的种植与收成具有重要影响：夏秋季大量经济作物成熟产出，而冬季多数作物停止生长，这一机制为不同季节奠定了基调，同时也契合现实农业春耕夏种、秋收冬休的基本规律；在作物培育过程中，游戏保留了犁地、播种、浇水、施肥等最基础环节，删去了病害防治、光照调控等相对复杂的生产步骤，让玩家以较低门槛直观感受作物的培育过程。通过对现实环节的选择性模仿，《星露谷物语》构建出简化版的现实游戏空间，并加入魔法师、史莱姆、绿雨等奇幻元素，使玩家既能体会贴近现实的田园耕作乐趣，又能被充满新意的非凡内容持续吸引。

在游戏角色与现实玩家关系上，游戏角色可以被视作现实玩家在游戏空间中的映射。“选择与自我一致的游戏角色，为玩家提供了试验和探索自我认同的机会，其结果是玩家对游戏角色的态度和认同。”[3]游戏角色的选择、在游戏推进中与玩家的互动，乃至收集经验和装备的成长，都帮助玩家与游戏角色产生紧密的情感联系。这种情感联系可以在强代入感与成就感的催化下演变为一种自我认知，使得玩家把游戏角色视作一种理想自我。久而久之，玩家就会把游戏角色的行为选择作为建构与展现自我的一种方式。

更重要的是，角色扮演类游戏中游戏剧情的选择与现实生活中人们作出道德选择的情形是相似的。泰勒的道德空间理论表明，人们不断进行道德选择是为了在道德空间中朝自己所认同的道德根源前进，而“知道你是谁，就是在道德空间中有方向感”[4]38。这一方向感指引我们在道德空间中如何前进、如何选择，“所以恰恰是通过朝向定义我们的道德根源，我们才得以做出价值判断”[5]。在角色扮演游戏当中，我们不断去完成有助于剧情向自身喜爱的结局推进的任务，恰似我们在道德空间中不断进行道德选择并朝着心中理想的道德根源前进的过程；并且，我们朝着所向往的结局前进的动力完全出于我们对其的喜爱，反过来也规定着我们的选择是否是“善”的——有助于剧情向这一结局前进的抉择被视为有帮助或者说“善”的，就好比作为构成性的善的道德根源规定着“是什么使我们的行为或渴望成为善的；就是说，什么构成了这些行为或动机的善的性质”[4]139。

玩家通过日常送礼、节日交流以及营造好感度剧情等多种方式与村民展开互动，这些行为不仅会影响后续游戏剧情的走向，也映射出玩家在现实生活中对道德准则与行为后果的思考与权衡。基于这两重相通性，《星露谷物语》以简化版的田园生活为玩家创造了一个探索自我的游戏空间，使其在贴近现实的同时发现现实以外的可能性，帮助其体验不同于自己日常生活的生活；同时，《星露谷物语》中所培

育出的热爱自然、亲近自然、一分耕耘一分收获等理念也影响着玩家在现实生活中的价值取向。

为了进一步搜集玩家反馈资料，本文以 2023—2024 年为时间范围，通过在小红书平台搜索玩家游玩《星露谷物语》的体验笔记，以及发布笔记直接询问玩家热爱《星露谷物语》的原因等方式，共收集到 400 余条有效数据（在下文引用玩家原话时，均在括号中注明了玩家网名），并从游戏机制设计、玩家体验塑造两大方面总结了《星露谷物语》火热的原因。

（二）正反馈与或然性的游戏机制设计

在游戏机制设计上，《星露谷物语》的正反馈与或然性满足了玩家对于获得成就与自由层次的休闲需求。它既让玩家在角色成长、剧情推进、农场建设等直观成就中获得自我效能感，又在玩家被自我效能感激发探索意愿后给予自主选择空间，进而实现稳定反馈与随机变数的平衡，让玩家在持续获得成就感的过程中体会到自由的快乐。

《星露谷物语》构建了一套兼具短周期奖励体系与长周期成就建设的可持续正反馈机制，而这正是种田游戏的一大核心优势所在。“许多 RPG 游戏通常建立在周期性奖励的基础之上，并且将行动分解为可能导致时空不一致的许多小型成就（例如在《星露谷物语》中，作物通常在种植后四到十二天内成熟；牲畜在购买时是幼崽，但在几天或几周内迅速成长为成年动物）。这些成就有助于吸引玩家投入游戏（例如通过产生利润从而购买更多种子或升级工具）。”[6]1161《星露谷物语》中日常所进行的农产品加工、动物喂养、社区建设等活动，通过角色能力提升、物资储备增长、村民好感增加等即时可见的成果弥补了从播种到收获之间获得成就感的空档期；而长周期的成就建设则缓解了短周期的奖励体系长期刺激带来的乏味感。当玩家对短期、高频的奖励类型感到厌倦时，其间自然成长的作物与牲畜也逐渐开始产出，并将其产品投入社区建设、地图开拓、剧情推进等周期更长的环节中，从而使玩家在克服时间安排与资源管理的矛盾后，获得更深层次的成就感。可以说《星露谷物语》中“大到全成就，社区建设，小到每天结算”（@ 想吃巧克力）都在不断提醒玩家的努力都得到了回报，使得努力的意义得以持续而连贯地呈现。这让玩家在每个时期都有事可做，进而维持了游戏进度的连贯性，使玩家不会陷入长时间机械重复日常任务的空窗期。

此外，通过有意削弱规范性和直接提升或然性的事件占比，营造出可控感与惊喜感共存的游戏氛围，是《星露谷物语》游戏机制设计的另一大要点。除了没有强制玩家达成某个具体目标、没有限制玩家的盈利方式、没有对主线剧情任务进行时间限制以外，《星露谷物语》对规范性的弱化还体现在引导性新手教程的缺失上：游戏制作人埃里克·巴龙（Eric Barone）并未为玩家设计强制性的新手教程，而是通过星露谷村民发送邮件的方式，提示玩家制作稻草人以防范乌鸦偷食种子等游戏机制。这类非强制性的提示虽会使不少玩家在初期因疏忽大意而遭受损失，却也让玩家减少了被指令约束的感受。也“正是这种外在要求的空缺，将游戏，即开放与新奇的可能性注入了休闲”[7]。

而在逐渐熟悉游戏的基本机制以后，各式的随机事件也使或然性贯穿游戏始终，弱化了竞争色彩。游戏中的“竞争就是用来证明优越”[2]73，而或然性使得结果不可预测，竞争与实力的相关性被运气削弱，从而降低了纯粹比较实力强弱的严肃性，以及取胜带来的优越感和随之而来的竞争意愿。在《星露谷物语》中，何时能够获得推进剧情的关键材料等事件都是随机的，导致赚钱等竞争活动不只是简单的实力对比，失去了彰显优越性的功能，玩家也因此表现出更低的竞争欲望和攀比心态，进而营造出一个“没有社会压力的轻松环境”（@Sosolost），鼓励玩家去大胆尝试、探索、发现。这种规范性与或然性的统一，让玩家在感受到“一年四季规划分明不混乱，有一定的线性流程去解锁更多的地区”（@ 山湖月）的同时，又能“感觉每天醒来都有希望，一直期盼新的一天到来”（@ 桃知知），从而很好地实现了可控感与惊喜感的平衡，让玩家既不至于对突发事件束手无策，又不会因为可预测的一切而感到无聊，在延长游戏寿命的同时，增强了玩家黏性。

（三）满足感与归属感的玩家体验塑造

在玩家体验塑造上，《星露谷物语》所带来的满足感与归属感，契合了玩家对自立与认同层面的休闲需求。它既以自给自足的生产模式让玩家自主支配生产资料，又在这种自由支配中映照出玩家的价值追求，并鼓励玩家在游戏内外展开从表层攻略分享到深层价值取向的交流，形成以自立为导向、以认同为归宿的休闲体验建构逻辑。当下社会的生产力尚未发展到马克思所构想的“每个人的自由发展”的程度，“正象单个人必须正确地分配自己的时间，才能以适当的比例获得知识或满足对他的活动所提出的各种要求，社会必须合理地分配自己的时间，才能实现符合社会全部需要的生产”[8]。社会分工的出现，大幅提升了社会生产力，也导致许多人被迫分配到不理想的工作岗位，且大部分人不直接占有生产资料与劳动产品，而是更多地将自己生产的劳动产品作为维持社会运转的齿轮贡献出去，并且劳动者“只得到他不是作为人而是作为工人维持生存所必要的那一部分，只得到不是为繁衍人类而是为繁衍工人这个奴隶阶级所必要的那一部分”[9]。他们不会因为辛勤劳动而换来工资大幅增长，这种反差与挫败感让人们对劳动的厌恶感不断加深，也使人更加向往多劳多得、自给自足的生活状态。

《星露谷物语》通过游戏开头灰暗沉重的 Joja 公司工作环境与乘坐大巴来到鹈鹕镇后轻松明亮的田园风光的对比，使得“《星露谷物语》的叙事主旨由此确立：现代城市生活的压迫与空虚，人与自然真实联系的重要性与真实性，田园与农业生活内蕴的自尊与快乐，以及从事这些体验的珍贵机会与礼遇”[6]1162，而自给自足、自由自立的农业生活，正是对现代城市压迫的反抗。在《星露谷物语》中，玩家通过自己拥有的生产资料（土地、农具、牲畜）自由自觉地生产劳动产品（农产品、农产品制品），并对劳动产品进行支配（加工、出售、送礼），这样的劳动状态下，“人们生产自己的生活资料，同时间接地生产着自己的物质生活本身”[10]。这些体验不仅“给人一种你的探索都有回馈，你的努力都有价值的感觉”（@ 今天早睡了吗），更是在时时刻刻提醒着玩家自己正在创造理想中的生活。

除了自我价值实现的满足感以外，可靠的情感联结与归属感也是碎片化社会中人们情感需求的重要部分。《星露谷物语》通过游戏内的农庄共同体、游戏外的玩家共同体以及农业文明浸润的中华民族共同体三重维度，丰富了数字时代共同体的存在形式，也建构了多重层次的归属感。

在《星露谷物语》当中，不间断的日常交流与送礼活动，以及参与游戏中丰富多样的节日庆典，帮助玩家不断深入了解各个反差巨大又刻画鲜明的村民：寡言少语却渴望理解的塞巴斯蒂安，家庭不幸却坚强友善的潘妮，表面刻薄却内心细腻的海莉……这些村民所展示的反差都离不开玩家一次次的对话交流，循序渐进的过程也让玩家有了“每一个人都有独属于自己的故事，但与此同时又有所留白，留给我很多想象和探索的空间”（@ 蛋女士（给冬根做饭 ing））的真实感。因此，虽然面对的是被设定好的程序，但不少玩家却在既定程序与自主想象的张力之间找到了被他人需要的满足感，实现了从初来乍到的农场主到小镇一分子的角色认同转变。

现实生活中的《星露谷物语》玩家也乐于在小红书、抖音、NexusMods 等社交媒体上交流游戏攻略、心得体会，乃至对游戏机制与剧情文本进行二次创作。这些多样化的平台在为玩家提供获取资讯与游戏攻略的渠道的同时，也在玩家的交流中塑造出整体性的价值观。在小红书用户“@ 叶子叶子”发布的笔记《感觉和男朋友玩星露谷像试婚》中可以发现，作者与众多玩家在评论区讨论与朋友、家人、伴侣游玩《星露谷物语》的经历，引发了诸如“辛苦攒下的钱可以用来买无关紧要的装饰品吗”等现实话题的讨论，并在交流中与其他玩家产生共鸣。这些问题不仅影响着游戏进程，更是每位玩家现实生活中的价值观在游戏内的投射；也正是在这种价值观输出与接纳的双向循环中，玩家群体逐步形成既彰显个人偏好、又包容他者视角的整体价值观念，进而实现彼此的融合与和谐。

耕种还可以视作构建中华民族共同体认同的重要途径。“农业不但养育了中华民族，在长期农业生产中，先民们还形成了一种适应农业生产、生活需要的农业制度法令、农事节日礼俗等，创造了灿烂的

中华农耕文化，奠定了中华文化的基础。”[11] 农业活动不仅是一种生产方式，更是文化传承与共同体凝聚的载体，可以说“喜欢种地可能受中国人骨子里面的种地基因影响”（@- 花生露 -）。在城市化进程稳步推进、城乡差距客观存在的当下，城市环境中难以抒发的乡土情怀催化了中国人对于回归自然的需求，而《星露谷物语》所营造的虚拟空间给了玩家低成本满足这一需求的可能。

从游戏中到游戏外，从鹈鹕镇到玩家群体，再到整个中华民族，《星露谷物语》以休闲的活动形式在多重维度的共同体中实现玩家间的情感联结，并将自然和谐、勤劳致富、积极奉献等优良的价值观传播开来，呼应了人们在数字时代对共同体的想象。

二、休闲农业发展的桎梏与优势

（一）休闲农业发展的桎梏

受各地经济水平、自然条件等因素影响，制约休闲农业发展的瓶颈也各不相同，但是总体来说，休闲农业发展存在“产业总体发展仍然不平衡不充分，中高端乡村休闲旅游产品和服务供给不足，发展模式功能单一，经营项目同质化严重，管理服务规范性不足，硬件设施建设滞后，从业人员总体素质不高，文化深入挖掘和传承开发不够等问题”[12]。

产业发展不平衡不充分，不仅体现在区域之间，也反映在休闲农业的经营周期安排上。与传统农业的耕种、收获节律相似，休闲农业同样存在显著的淡旺季差异：旺季时常因接待能力与基础设施滞后导致服务体验下滑，淡季则面临固定成本高、人力闲置等困境，经营主体难以维持正常运转，游客的休闲需求在冬季等淡季也无法得到有效满足。其深层原因在于科学管理水平与服务规范性不高，对长周期效益的重视与投入欠缺，以及可持续发展意识和配套制度体系缺失。

同时，大量项目仍集中在观光采摘、农家餐饮、简易住宿等初级业态，缺乏文化体验、创意农业、康养农业等高附加值的中高端服务供给，难以满足城市中产阶级日趋多元化的消费需求。而对地方特色文化资源挖掘的不足，进一步加剧了休闲农业体验项目与服务供给的同质化问题，致使休闲农业难以实现差异化发展、有效提升核心竞争力。以上海市为例，除了对新型农业技术运用不到位、旅游产业与城市规划不充分以外，“未能充分体现各区农业资源特色。从而使部分企业，将休闲农业简单理解为旅游、餐饮和住宿，脱离了休闲农业的本质”[13]，也最终导致其难以形成自身特色，进而难以与江苏、浙江和安徽等地休闲农业进行差异化竞争。

（二）对田园风情的感知

在游戏过程中，《星露谷物语》并未引导玩家对游戏里简化的农业实践与更为具体的现实生活之间的关联进行反思；相反，其通过低成本的耕作、建设与社交活动，强化了人们对农业生活简单、纯粹且具有道德性的认知，将农业生产乃至田园生活过度理想化。此外，人在休闲活动中，正是借助丰富的互动过程调适自我、获得愉悦，并实现意义建构，而“这些互动过程都需要大量的非语言、基于身体和面部表情的交流。人们通过做出即时的、几乎是潜意识的行为和反应，来描述意图以及根据他人决定快速规划自己的行动”[14]。这种即时社交带来的快乐是无法被虚拟游戏所替代的。

同时，回归到现实生活时与游戏环境产生的对比也会使玩家产生巨大的心理落差，进而对游戏产生依赖。正如阿尔菲·波恩（AlfieBown）在“The Playstation Dream world”中批评的那样，《星露谷物语》实质上是对资本主义享受制度的延续和维护，其“塑造了纯粹自然的享受，避免了直面真实的对抗和矛盾，通过表面上对资本主义的批判来抑制批判资本主义的真正可能性”[15]。表面上，玩家在游戏中扮演着逃离代表资本主义制度与压迫的 Joja，重返田园过上了诗意的生活，能够“将现实的痛苦都短暂地从肉体抽离”（@ 薄荷雨），然而一旦停止游玩《星露谷物语》，虚拟游戏带来的快乐将难以存续，隐藏在虚拟

田园乌托邦背后的现实生活压力又会重新显露出来。

相比之下，休闲农业虽起步较晚，但却能在短期内迅速发展成千亿级产业的“最根本的原因是休闲农业旅游产品具有城市中所没有的田园风光，给游客一种返璞归真、回归大自然的悠然感”[16]。休闲农业的游客最希望在休闲农业与乡村旅游中体验到的活动项目主要是“乡村文化休闲、乡村特色文化演艺、大地景观采风”[17]。这种需求源于人们对乡村田园风光的真切向往，而这份真实感触唯有亲身走进自然才能获得。这种感触恰恰是《星露谷物语》无法提供的。

（三）对“诗意栖居”的回归

现代社会当中人与自然的接触正在逐渐被网络空间所侵蚀，与此同时，人与人之间、人与社会之间的关系变得日益疏离。正如海德格尔描述人的生存境况那般，此在被抛在世界当中，由于亏欠的基本结构而不断去存在，从而“在已经在世的存在中先行于自身”[18]，并通过技术等活动在从遮蔽状态走向无蔽状态的过程当中探索自然真理。然而，现代技术的集成性改变了人与自然的这种关系，并以促逼式的方式错误地解蔽着自然：一是“集”，作为主体的人通过非自然的方式，将自然之资源聚集在一起；二是“置”，将人作为最高主体，“摆置着自然，把自然当作一个先行可计算的力之关联体来加以呈现”[19]20-21，并将自己视作征服与控制自然的主人。

海德格尔进一步追问：这种源于集置性的促逼，难道不也在支配着人自身吗？倘若人未被促逼所支配，又为何必须以高效而精准的方式计算自然，并从持存物的视角去摆置自然呢？促逼式的解蔽不断加速人类对自然的解蔽过程，致使人们无法再如使用古代技术那般，在自然中体认美与真理。从这个角度来看，“惟就人本身已经受到促逼、去开采自然能量而言，这种订造着的解蔽才能进行”[19]16。拥有不同特长、不同爱好的活生生的个体都在流水线上被促逼地解蔽为抽象的人力资源，这进一步扼杀了人的天性，使得人与人、人与社会、人与自然之间的疏离感愈发严重。

为了改变这一现状，海德格尔提出了“诗意栖居”的理念。“栖居”既包含着人自由地居住在大地上开展贸易、教育、迁徙等活动的建造式含义，又包含着“爱护和保养，诸如耕种田地，养植葡萄……守护着植物从自身中结出果实的生长”[19]154的保护式含义，而“在现实生活中，排除精神的遨游或‘卧游’外，天人合一的、生命自由和谐的‘诗意栖居’要么是一种纯粹的理想，要么只能通过旅游或休闲这种生活方式获得体验”[20]。休闲农业是实践“诗意栖居”的优良载体：一方面，其“休闲”属性为人们在田园中营造了一种摆脱硬性规划与功利目标的自由环境，使人在参与过程中得以重新审视人与自然的关系，在不破坏原有生态的前提下感受自然、聆听自然、拥抱自然——这种人与自然和睦共处、超越病态主客二分的状态，正体现了栖居的“保护性”意涵；另一方面，其“农业”属性深深植根于中国传统农耕文化中的“天人合一”理念，所遵循的节气律动、所依托的土地资源、所开发的生态产品，无不体现人与自然的和谐共生，并通过农产品的产出与加工，将栖居的“建设性”维度融入其中。因此，通过亲身参与种植、养殖等实践活动，人们能够重建与自然的真实联结，真正回归海德格尔所言的“诗意栖居”状态——这是作为电子游戏的《星露谷物语》所无法实现的。

三、种田游戏对休闲农业发展的启示

（一）健全可持续的正反馈机制

休闲农业的出游行为呈现出短途、短时、短留的特点。46.27% 的游客将短途自驾作为主要出游方式，39.56% 的游客在休闲农业的核心节点停留时间不超过 2 小时，29.1% 与 46.27% 的游客选择在 2 天周末或 3 天小长假出行[17]。因此，做好短周期服务、健全休闲农业可持续的正反馈机制是关键所在。

休闲农业应通过设置明确的目标与成就系统，让参与者的努力可视化，从长期积累成就与短期即时

反馈两个层面提升其满足感。当前不少休闲农业仍以果蔬采摘为核心体验项目，这虽能在收获季凭借绿色有机农产品吸引游客，但从播种到成熟的漫长周期中其对游客缺乏吸引力这一点与传统农业并无二致。针对这一问题，部分农场体验项目可设计为周期性的任务或活动，以弥补当下休闲农业旅游这一缺憾，并借助成果展示与奖励机制，让参与者切实获得成就感。

同时，应积极探索研学教育等新经营模式，丰富休闲农业果蔬采摘、田园观光以外的体验项目，延长休闲农业运营时长。例如，在作物育苗期、抽芽期、开花期等不同生长期开展研学活动，从灌溉施肥到科普病虫害再到赏花拍照，因时制宜为游客提供满足不同需求的体验项目；或者通过打造温室种植反季作物，与当季作物形成生长周期互补，让休闲农业全年都能做到有种可播、有花可赏、有果可摘。以中国台湾地区为例，台中市新社区马力埔休闲农业区营造了“安妮公主花园、恋人香草屋（新社莲园休闲农场）、樱花林休闲农场、玫瑰森林休闲农场、薰衣草森林和莘悦花卉农场”[21] 等多个花卉观赏区，利用樱花（3—4 月）、玫瑰（4—5 月）、薰衣草（5—10 月）等不同花卉交错的花期实现景观互补，延长游客可观赏花卉的时间，并积极推广花朵手工皂、鲜花饼、干花香囊等体验项目。这样做，既实现了一二三产业的融合，又缩短了休闲农业的空闲期，双管齐下，大幅提高了经济效益。

（二）设立满足游客归属感与具有鲜明文化导向的节日庆典

在现实的休闲农业中，经营者要想如游戏经营者那样通过扮演各式角色与游客开展可控的社交活动显然是不可能的，但是休闲农业仍然可以通过节日庆典等活动吸引游客参与、鼓励游客交流，通过不断的社交活动为游客打造一种归属感。

一方面，休闲农业可以组织定期的社群活动与节日庆典。“要选定完整呈现活动特色的主题，使其能从各式各样的节庆活动中脱颖而出，抓住游客的需求体现活动愿景，通过主题将活动细节串联起来，让游客体验到参与感。”[22] 除了传统的丰收节以外，还可以积极抓住当下热点需求，开设音乐节等新兴节日形式。例如，2023 年 7 月 28 日至 30 日的内蒙古呼和浩特敖包音乐节、2024 年 9 月 14 日至 16 日的北京宝山稻田音乐节，都将演出地点选在远离城市喧嚣的草原或乡村。前者以蒙古草原文化为核心，将那达慕文化与摇滚文化结合，让骑马、摔跤、射箭等蒙古族传统体育活动在摇滚声浪中推向高潮；后者则开展“乡村音乐中国风·京蒙味道农产品展览”，邀请游客品尝有机农产品，用产品自身过硬的质量博得游客好评，进一步营造了特色农产品品牌，提升了休闲农业的竞争力。两者不仅提供了游客了解当地特色文化的机会，还通过音乐文化、饮食习惯等话题的交流，促进了游客之间的情感联结，增强了他们对群体和场所的认同感。

另一方面，休闲农业还应利用其文化载体属性，充分挖掘地域文化尤其是农耕文化的内在潜力。通过与本土文化深度互动，使游客逐步形成对当地的情感依恋，同时推动地方文化向外传播，提升文化竞争力。例如，新疆吐鲁番坎儿井民俗园依托当地重要农业发明坎儿井，定期推出《欢乐坎儿井》沉浸式表演，向游客展现完整而独特的新疆农业文明发展史；云南大理依托傣族泼水节、白族观音节等民俗，每年举办三月街民族节，丰富的民族美食与浓郁的民族风情令游客流连忘返。尤其在乡村人口持续外流、乡土文化日渐式微的当下，依托本土文化资源，休闲农业不仅能提升经济效益，还能为地方发展创造显著的社会效益。

（三）打造完备的田园旅居体系

除去完善基础设施建设、改善卫生与交通条件等基本要求以外，休闲农业还可以以“诗意栖居”为导向，从硬性条件、劳动方式、氛围营造等方面入手，打造完备的田园旅居体系。

一方面，休闲农业在农业活动中应当坚持生态导向，以保护的方式鼓励游客探索自然。现有休闲农业的自然资源开发还停留在粗放式阶段，其对自然环境的破坏有目共睹：游客缺乏相应的环境保护意识，随地乱扔垃圾、踩踏破坏农田、随意采摘植物；村民为了追求利益最大化，不断开垦新的土地、随意排

放农业污水、过度使用化肥与杀虫剂；相关部门缺乏相应的管理措施与政策，对这些行为放任不管；等等。如何平衡经济效益与生态效益、游客体验与环境保护的关系，是休闲农业所面临的重要挑战。

另一方面，休闲农业也需要营造“家”的感觉。“旅游情境‘家’虽具有杂合的特点，但在物质和精神层面又应该是贯通的，其既是旅游地所营造的物质环境，又是游客所追寻的‘心灵栖居’。”[23] 这里的“家”包含了提供居住空间的“家园”，其接近日常生活的“家常”，以及蕴含价值认同的“家道”。“家”的最大前提，是为游客提供一个好的“家园”，并且在保留原生乡村风情的前提下，尽可能改善住所的卫生条件、提高生活便利度。在解决了最核心的居住需求之后，民宿经营者应将原生的乡村 “家常” 生活呈现给游客，让游客体验到与自身日常生活截然不同的生活样貌，并逐步与其他游客乃至当地村民建立情感联结。例如，在贵州寨沙侗寨，屋主与游客同住一屋，在旅居过程中持续交流生活体验、文化差异与人生意义等具有价值取向的话题。这不仅让游客感受到闲适温暖的氛围，更使其在旅途中遇见与自己产生共鸣的同行者。最终，游客在不断交流中重塑整体价值观，形成独特的 “家道”。这种价值观蕴含吃苦耐劳、助人为乐、顺应自然等传统农耕文明的优秀品质，在一定程度上重塑游客对生活的基本认知，提升其对人生意义认识的境界。

参考文献：

[1] 朱光潜 . 谈美 [M]. 桂林：漓江出版社，2011：61.

[2] 约翰·赫伊津哈 . 游戏的人：文化的游戏要素研究 [M]. 傅存良，译 . 北京：北京大学出版社，2014.

[3] 雷雳，张国华，魏华 . 青少年与网络游戏：一种互联网心理学的视角 [M]. 北京：北京师范大学出版社，2018：97.

[4] 查尔斯·泰勒 . 自我的根源：现代认同的形成 [M]. 韩震，译 . 南京：译林出版社，2001.

[5] 张容南 . 查尔斯·泰勒对现代道德哲学的反思 [J]. 江苏社会科学，2015(4)：91.

[6] Sutherland L A. Virtualizing the ‘Good Life’: Reworking narratives of agrarianism and the rural idyll in a computer game[J]. Agriculture and Human Values，2020， 37(4).

[7] 约翰·凯利 . 走向自由：休闲社会学新论 [M]. 赵冉，译 . 昆明：云南人民出版社，2000：260.

[8] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局 . 马克思恩格斯全集：第 46 卷：上册 [M]. 北京：人民出版社，1979：120.

[9] 卡尔·马克思 .1844 年经济学哲学手稿 [M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局，译 . 北京：人民出版社，2014：11.

[10] 卡尔·马克思 . 德意志意识形态（节选本）[M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局，译 . 北京：人民出版社，2018：8.

[11] 陈西 .“农民丰收节”的文化内涵探微 [J]. 西北农林科技大学学报（社会科学版），2019，19(5)：156.

[12] 农业农村部 . 农业农村部关于开展休闲农业和乡村旅游升级行动的通知 [EB/OL]. [2025−05−18]. https://www.gov.cn/gongbao/content/2018/content_5319831.htm.

[13] 徐璞，李善伟，吴林海，等 . 上海市休闲农业发展现状、主要问题与对策研究 [J]. 中国农业资源与区划，2022，43(1)：234.

[14] 约翰·鲍尔，马克·范·莱文 . 休闲哲学：通往美好生活 [M]. 刘慧梅，译 . 上海：上海交通大学出版社，2023：88.

[15] 周思妤 .《电子游戏之梦》：电子游戏研究的文化批评实践 [J]. 中国图书评论，2020(12)：84.

[16] 李娟，王健，任喆 . 我国休闲农业发展现状及对策分析 [J]. 北方园艺，2014(9)：217.

[17] 中国旅游协会休闲农业与乡村旅游分会，博雅方略研究院 . 2023 年中国休闲农业与乡村旅游发展报告：政策、模式与趋势 [EB/OL]. [2025−05−15]. https: //30202081.s21i.faiusr.com/61/ABUIABA9GAAg0IGJsAYosp3G7gY.pdf.

[18] 海德格尔 . 存在与时间 [M]. 陈嘉映，王庆节，译 . 北京：商务印书馆，2016：268.

[19] 海德格尔 . 演讲与论文集 [M]. 孙周兴，译 . 北京：三联书店，2005.

[20] 曹诗图，韩国威 . 以海德格尔的基础存在论与诗意栖居观解读旅游本质 [J]. 理论月刊，2012(6)：157.

[21] 曾玉荣，周琼，李晗林 . 台湾休闲农业区发展历程、建设布局与借鉴 [J]. 福建农业学报，2012，27(12)：1388.

[22] 吴淑丹 . 休闲农业节庆活动组织：兼论舞蹈活动设计：评《休闲农业节庆设计与组织》[J]. 中国农业资源与区划，2020，41(11)：217.

[23] 朱芳，黄剑锋，郭英之 . 面向美好生活的“诗意栖居”：旅游情境“家”的研究回顾与展望 [J]. 人文地理，2022，37(5)：16.

Implications of Farming Games' Popularity for the Development of Agricultural Recreation: A Case Study of *Stardew Valley*

LIU Huimei[1, 2, 3], ZHANG Yihe[1]

（1. School of Philosophy, Zhejiang University, Hangzhou 310058, China;
2. Academy of Leisure Studies and Institute of Philosophy of Art, Zhejiang University, Hangzhou 310058, China;
3. Zhejiang Leisure Association, Hangzhou 310058, China）

Abstract：The farming game *Stardew Valley* has gained widespread popularity and acclaim among players due to its game design mechanics centered on positive feedback and probabilistic elements, as well as the sense of fulfillment and belonging it provides to players, together fulfilling a wide range of leisure needs. The core of farming game design lies in creating an immersive platform that interweaves the virtual and the real by tapping into the commonalities between game space and real life, and between game characters and real players, so as to satisfy players' leisure needs for pastoral life. This goal resonates with the development objectives of leisure agriculture, making it possible to use game design theory to enrich the practice of leisure agriculture. The booming popularity of farming games such as *Stardew Valley* offers significant insights for the high-quality development of leisure agriculture, which currently faces developmental bottlenecks: to achieve such development, it is essential to establish a sustainable positive feedback mechanism, to institute festivals that foster a sense of belonging among visitors and carry a distinct cultural orientation, and to create a comprehensive pastoral homestay system.

Keywords：leisure agriculture; farming games; *Stardew Valley*; leisure needs; positive feedback mechanism

责任编辑：黄声波