

从角色崇拜到文化传承：虚拟世界里的传统文化复兴

程智乾，黄子晟，余铭慧，陆梓鸣

上海星河湾双语学校，上海 201108

摘要： 随着电子游戏成为全球文化交流的重要平台，传统文化元素的融入赋予其更深层的文化内涵与价值。本研究探讨玩家对游戏角色的喜爱如何转化为文化认同，并剖析其作用机制。通过对246名玩家的问卷调查，考察角色认同与情感共鸣如何影响文化认同。结果表明，不同性别玩家在游戏认知与态度上存在差异，且情感共鸣在角色认同与文化认同间起中介作用。本研究强调多元化游戏设计的重要性，并探讨电子游戏在传统文化的复兴与创新传播中的作用。

关键词： 游戏文化；角色认同；文化认同；情感共鸣；文化传播

From Role Worship to Cultural Inheritance: the Revival of Traditional Culture in the Virtual World

Cheng Zhiqian, Huang Zisheng, She Minghui, Lu Ziming

Shanghai Xinghewan Bilingual School, Shanghai 201108

Abstract: As video games have become a crucial platform for global cultural exchange, the integration of traditional cultural elements has endowed them with deeper cultural significance and value. This study explores how players' affection for game characters transforms into cultural identity and analyzes the underlying mechanisms. A survey of 246 players was conducted to examine how character identification and emotional resonance influence cultural identity. The results indicate that players of different genders exhibit differences in game cognition and attitudes, and that emotional resonance plays a mediating role between character identification and cultural identity. This study emphasizes the importance of diversified game design and explores the role of video games in the revival and innovative dissemination of traditional culture.

Keywords: game culture; role identity; cultural identity; emotional resonance; cultural communication

引言

21世纪20年代，电子游戏从娱乐工具跃升为全球文化交流平台，凭借技术创新连接情感，并助力传统文化的传承与创新。例如，《黑神话·悟空》掀起了现象级文旅热潮和全球范围内的文化输出，《王者荣耀》中推出的滕王阁序游戏元素吸引了大量青少年玩家对骈文文体的关注(刘燊, 2024; 朱璐霞, 2022)^[1-2]。在游戏中，传统文化元素并非简单的视觉符号堆砌，而是以角色设计为载体，潜移默化地影响着玩家的文化认同(李倩, 2024)^[3]。角色设计，包括其背景故事、性格特点、行为模式等，是玩家情感投入的关键所在(杨安琪, 2023)^[4]。

从角色认同到情感共鸣再到文化认同，这一链条构成了玩家在虚拟世界中从角色崇拜走向传统文化认同的过程。玩家对角色的喜爱源于其承载的文化内涵与情感价值，当角色与玩家的个人经历或文化背景产生共鸣时，这种情感认同便扩展为对传统文化的认同与喜爱，推动其理解、传播与创新。基于此，本研究探讨游戏中的传统文化元素如何通过角色认同与情感共鸣影响玩家的文化认同水平。研究采用问卷调查收集玩家对传统文化主题游戏中角色设计及情感连接的反馈，并借助统计分析量化角色崇拜如何成为文化传播的桥梁。

一、文献综述

在“游戏与青少年”的主题下，知网检索得3895篇相关文献，主要聚焦游戏的消极影响、积极影响及游戏认同的影响因素。

游戏消极影响研究中，游戏成瘾机制是核心议题。赵温也

(2022)^[5]探讨父母控制对青少年游戏成瘾的影响，揭示行为控制与心理控制的作用机制。田雨(2023)^[6]进一步研究父母低头行为如何影响青少年游戏成瘾，指出疏离感和自我调节的中介作用，并提出干预策略。整体来看，家庭环境是游戏成瘾的重要影响因素。游戏积极影响研究主要关注游戏化学习。刘俊(2017)^[7]提出游戏化教学模型，并验证其应用效果。沈科杰等(2024)^[8]

通过38项实验的元分析,发现游戏化学习有助于知识保留,且受学段、干预周期、游戏类型影响。研究既关注游戏化学习的实际操作,也探讨其理论机制。游戏认同影响因素研究广受关注。杨安琪(2023)^[4]在女性向游戏身份认同研究中指出,玩家通过互动叙事在虚拟与现实中构建性别身份。刘雅璐(2020)^[9]综合分析性别、受教育水平、游戏动机、角色认同等因素,揭示玩家身份认同的多维机制。

电子游戏曾因成瘾性饱受批评,但随着行业崛起,其影响力扩展至电竞、经济、教育等领域,推动游戏化学习和文化传播。近年来,《黑神话·悟空》等现象级游戏的成功,不仅赢得国际认可,还促进中华文化输出,增强青少年文化认同。本研究旨在探讨游戏的文化生成机制,为新时代青年的文化认同提供理论与实践参考。

二、研究方法

(一) 文献研究法

在进行关于游戏认同的研究前,我们对知网、EBSCO等学术数据库进行系统检索与筛选,收集与游戏和文化相关的研究文献。通过对获取文献的整理与分类,逐字逐句精读重要文献资料,深入剖析了文献中关于游戏对文化影响的不同研究视角、采用的研究方法以及得出的核心结论,从而对研究主题形成了初步但扎实的理解。这一过程不仅为我们后续研究的顺利开展提供了坚实的理论基础,还为我们提供了宝贵的研究思路参考。通过梳理出该领域研究的发展脉络与趋势,明确已有研究的优势与潜在不足,从而找准本研究的切入点与创新方向。

(二) 问卷调查法

为了全面、深入地了解游戏玩家的态度与认知特征,我们基于研究目的与核心变量设计了一份调查问卷,其内容涵盖了玩家的基本信息(如年龄、性别等)、游戏行为习惯(包括游戏类型偏好、游戏频率、游戏时长、付费情况等关键指标)、角色认同程度、情感体验以及文化认同感知等多个维度。在问卷发放过程中,通过线上与线下相结合的方式,确保样本的多样性与代表性。线上方面,我们充分利用了游戏论坛、社交媒体游戏群聊等热门渠道,广泛招募并邀请玩家参与问卷调查;线下方面,我们则在身边的青少年中随机选取调查对象,以获取更广泛、更真实的样本数据,并在后续通过SPSS等统计软件进行数据分析与深入挖掘。

三、研究分析

(一) 问卷调查对象

本次问卷调查共有246人参加,其中男性130人,占比51%。参与者基本覆盖了各个年龄段,其中15-18岁参与者最多,占比

36.9%,15岁以下参与者最少,仅占3.6%,19岁以上各个年龄段占比较为均衡,在10%-20%之间。

(二) 问卷调查内容

本研究问卷主要分为两个部分,第一部分是人口学与游戏行为学调查,旨在通过基础的年龄性别信息和游戏类型偏好、游戏频率、游戏时长、付费情况等游戏行为习惯等关键指标对当前游戏玩家群体进行更全面的形象刻画。

第二部分则是对角色认同、情感共鸣和文化认同等三个游戏认知维度进行了测量,参与者通过五点态度计分法进行回答,“1”到“5”代表了“非常不赞同”到“非常赞同”。

“角色认同”维度关注玩家对虚拟游戏中喜爱角色的认同程度及构成因素,探究玩家对游戏角色是否反映自身特质(如角色的性格或价值观是否与玩家相似),能代表文化特征(例如,角色设计是否融入了特定文化的服饰或行为),以及是否倾向于选择与自己文化背景相符的角色等问题。

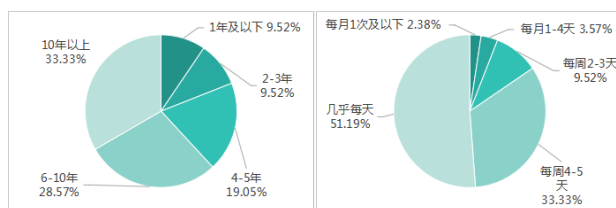
“情感共鸣”维度则聚焦于游戏如何激发玩家的情感共鸣,进而影响其情感理解与价值观。考察了玩家是否因游戏故事情节而产生情绪波动,是否能感同身受角色的情感经历,以及这些情感元素是否增强了玩家的游戏投入度和角色理解等问题。

“文化认同”维度旨在探究玩家对游戏中文化元素的认知与态度。通过询问玩家是否认为游戏中的文化符号(如服饰、建筑)是其文化身份的重要标志,是否因游戏而对某种文化产生好奇并深入了解,以及因为游戏更多了解和愿意尝试体验相应的传统文化活动等问题,揭示游戏在文化传播与认同构建中的作用。此外,还关注玩家对含有传统文化元素游戏的偏好与消费意愿,例如,玩家可能会更愿意尝试具有传统文化元素的游戏,并愿意为具有传统文化风格的皮肤装备或玩法创新付费。

(三) 数据分析

1. 描述统计分析

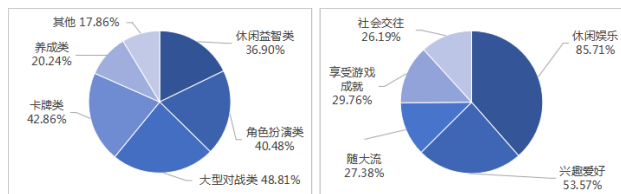
对玩家游戏行为习惯进行分析后我们发现,如图1、2所示,60%以上的游戏玩家游戏年龄超过5年,且50%以上几乎每天都玩游戏,每周少于1天的只有5%。且87%的玩家会为游戏付费,其中“重度氪金”用户甚至高达51.19%。



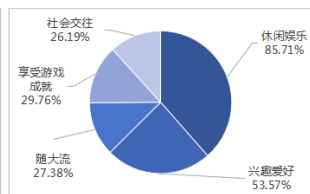
> 图1 游戏年龄

> 图2 游戏频率

对日常游戏类型偏好和游戏目的进行多选调查后,结果如图3、4所示,大型对战类、角色扮演类、卡牌类游戏均有超过40%的玩家喜好,游戏目的则高度集中于休闲娱乐与兴趣爱好。



> 图3 游戏类型偏好



> 图4 游戏目的

2. 性别差异分析

表4.3.1 不同性别游戏玩家游戏态度认知的描述统计与差异分析 (M ± SD)

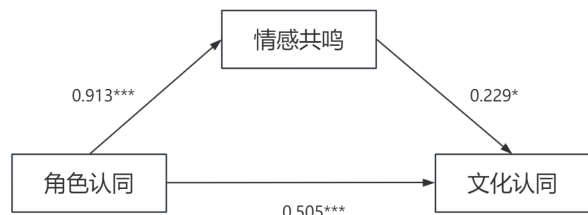
	角色认同		情感共鸣		文化认同	
	M	SD	M	SD	M	SD
男	3.681	0.765	3.844	0.833	3.723	0.711
女	3.125	0.876	3.096	1.018	3.325	0.709
总和	3.403	0.8205	3.47	0.9255	3.524	0.71
t	5.305***		6.315***		4.395***	

注: ***p < 0.001.

在对研究数据进行独立样本 t 检验后我们发现, 不同性别游戏玩家在角色认同、情感共鸣、文化认同三个维度上均有显著差异, 相较女性而言, 男性玩家在游戏中会感到更高的角色认同、更强的情感共鸣和更高的文化认同。

3. 中介分析

进一步通过 SPSS 的 process 插件进行基于 bootstrap 的中介效应分析, 使用 5000 次重复抽样, 置信区间 (Confidence Intervals, CI) 为 95%, 各变量均已进行标准化。结果发现, 如图 4.3.3 所示, 情感共鸣在角色认同与文化认同之间起中介作用。具体来说, 角色认同通过情感共鸣对文化认同的间接效应显著 ($\beta = 0.21$, 95% CI = [0.01, 0.34]), 直接效应显著 ($\beta = 0.51$, 95% CI = [0.25, 0.61]), 间接效应在总效应 ($\beta = 0.72$, 95% CI = [0.53, 0.68]) 中的占比为 29%。



> 图3 情感共鸣在角色认同和文化认同间的中介作用

注: **p < 0.01, ***p < 0.001.

四、讨论

(一) 性别视角下的游戏偏好与态度差异: 多元化游戏设计的未来导向

本研究发现, 不同性别玩家在游戏偏好、认知态度及文化认同方面存在显著差异。男性更偏好大型对战类、角色扮演类, 女性则更倾向于休闲益智类、养成类。此外, 男性玩家在游戏中表现出更强的角色认同、情感共鸣和文化认同。

这种差异可能源于文化符号、思维模式及行为规范的不同

(倪山川 & 蔡仲, 2024)^[10]。男性玩家倾向于追求挑战与成就感, 视游戏为展示自我、实现价值的平台, 更易被剧情、角色设定、竞技元素调动情绪, 进而形成深度角色认同和文化认同。相比之下, 女性玩家更关注角色塑造、故事细腻度和情感联结, 倾向于通过游戏寻求审美愉悦与情感满足, 其文化认同程度相对较低。游戏产业的设计与推广也可能强化了这一性别差异。开发者通过角色设定、剧情构建和游戏机制, 满足不同玩家需求的同时, 也在一定程度上推动了游戏文化的性别化演变。

本研究启示我们, 在利用游戏进行文化传播时, 应充分考虑性别偏好, 推动游戏设计的多元化与包容性。针对男性玩家, 可在竞技性、挑战性游戏中融入传统文化元素, 让他们在角色扮演与剧情推进中体验文化魅力。而针对女性玩家, 可强化角色情感塑造与审美设计中的传统文化元素, 通过细腻剧情与角色互动激发文化共鸣, 实现更广泛的文化传播。

(二) 游戏与文化认同: 相互塑造与循环影响的深度剖析

本研究深入探讨了游戏与文化认同的复杂互动关系, 揭示了两者之间动态交织、互为因果的紧密联系。研究表明, 情感共鸣在角色认同与文化认同之间起中介作用, 即玩家对角色的深度认同, 通过情感共鸣的桥梁, 最终提升其文化认同水平。这一发现丰富了游戏与文化认同的理论框架, 并提供了新的视角来理解玩家在游戏过程中的文化体验与身份建构。

在游戏过程中, 玩家通过角色代入与互动逐步建立认同感。这种认同不仅源于角色设定的吸引力, 更在于角色的价值观、行为方式及文化元素与玩家内心世界的共鸣。随着游戏深入, 玩家与角色的情感联结加深, 情感共鸣逐步形成。在这一过程中, 游戏中的文化元素潜移默化地影响玩家的认知与情感, 并被逐渐内化, 成为文化认同的重要组成部分。

值得注意的是, 这种文化认同并非静态, 而是具有动态反馈特性。文化认同反过来影响玩家的游戏选择与行为模式, 使玩家更倾向于选择契合自身文化认同的游戏和角色设定。这一选择不仅反映了文化归属感, 也进一步强化文化认同, 最终形成一个循环往复、不断深化的机制, 推动游戏与文化认同的持续互动与相互塑造。

从认知心理学角度来看, 游戏中的文化元素通过视觉、听觉及情感需求激发玩家的深层认知体验 (贾佳 et al., 2024)^[11]。这种情感共鸣不仅加深玩家对游戏文化的理解, 也影响其文化认同的建立与游戏行为选择。游戏作为文化窗口, 让玩家体验不同文化风貌, 拓宽文化视野, 增强文化包容性。

电子游戏的沉浸感与互动性为传统文化的复兴与传播提供了新路径, 尤其在青少年文化认同构建中发挥关键作用。面对多元化的娱乐环境, 传统文化传播手段已显局限, 而通过将传统文化元素巧妙融入游戏, 使青少年在沉浸式体验中感受文化魅力, 更能激发其认同感与自豪感, 从而促进传统文化的创新性

（三）研究不足与未来展望

尽管本研究取得了一定的成果，但仍存在一些局限性。首先，被试群体的多样性与代表性有待进一步提升。未来的研究可以拓展被试样本范围，纳入更多元化的游戏玩家群体与地域背景，以提高研究结果的普适性与代表性。其次，研究方法可以更加多样化与综合化。除了文献研究法与问卷调查法外，还可以引入深度访谈、案例分析等质性研究方法，以深入挖掘玩家游戏体验与文化认同形成过程的内在机制与细节。最后，本研究未采用

访谈类调查方式，可能在一定程度上限制了被试群体对特定问题的回答深度与广度。在未来的研究中，可以借鉴“强符号”等概念在社会科学和人类学中的研究视角（张晓晨），深入探讨游戏中的文化符号如何影响玩家的文化认同与游戏行为。通过综合运用多种研究方法与理论视角，更全面揭示游戏与文化认同之间的内在联系与复杂关系，为游戏产业的发展与文化遗产的创新提供更深入的理论支撑与实践指导。

参考文献

- [1] 刘桑. 数字时代的“心理庇护所”：游戏《黑神话：悟空》中的沉浸式体验与现实逃避 [J]. 心理技术与应用, 2024, 12(11), 696 - 704.
- [2] 朱璐霞. 修辞学视角下国风游戏中的中国传统文化塑造研究——以《王者荣耀》为例 [J]. 深圳大学. 2022
- [3] 李倩. 非遗在游戏皮肤设计中的创新发展研究——以《王者荣耀》为例 [J]. 设计, 2024, 9(1), 8.
- [4] 杨安琪. 互动叙事下女性向恋爱游戏玩家的性别身份认同研究——以游戏《光与夜之恋》为例 [J]. 华中科技大学. 2023.
- [5] 赵温也. 父母控制对青少年网络游戏成瘾倾向的影响及其教育对策 [J]. 湖南科技大学. 2022.
- [6] 田雨. 父母低头行为对青少年网络游戏成瘾的影响及其机制研究 [J]. 河南师范大学. 2023.
- [7] 刘俊. 游戏化学习活动建模及其应用实践验证 [J]. 华东师范大学. 2017.
- [8] 沈科杰, 尚俊杰, & 苏晗宇. 游戏化学习方式如何影响知识保留——基于38项实验和准实验研究的元分析 [J]. 现代远程教育研究. 2024.
- [9] 刘雅璐. 游戏玩家身份认同及其影响因素探究 [J]. 华中科技大学. 2020.
- [10] 倪山川, & 蔡仲. 电子游戏文化认同机制的哲学阐释——基于唐·伊德的文化诠释学 [J]. 江淮论坛, 2024, 3, 140 - 146.
- [11] 贾佳, 彭月橙, & 石田. 认知模式下网络游戏助力中国农耕文化传播的路径与策略研究 [J]. 北京文化创意. 2024.