

# 游戏化社会视角下非物质文化遗产的文化认同

乔 芳

(三门峡职业技术学院 河南三门峡 472000)

**【摘要】**河南省的非物质文化遗产具有鲜明的区域特色,体现了不同阶段社会进步以及思维方式的变迁。非物质文化遗产借助一定的载体实现可视性特征,在快速发展的行为方式与思维方式趋向游戏化的社会进程中,传统的非物质文化遗产需要取得现代社会及社会群体的文化认同,实现在游戏化社会中的实践参与,实现对区域历史文化的情感以及行为认同、价值取向的认可。

**【关键词】**游戏化社会;非物质文化遗产;文化认同

非物质文化遗产是一个国家文明的重要组成部分,社会精神发展的进步体现,也是民族发展的有力证明。河南地处黄河中下游,位于早期中原文化圈的中心位置,也是早起中国形成的核心区。河南的非物质文化遗产,类型多样、地域特色鲜明,体现出浓厚的历史传统文化特色。

河南作为非物质文化遗产大省,非物质文化遗产的现状并不容乐观:首先受社会转型期的影响,工业化、城市化的飞速发展,使得人们的生产、生活方式迅速发生改变,民族民间文化的生存环境日益恶化,以口传身授为传承方式的非物质文化遗产正在迅速消失。其次,整个社会缺乏非物质文化遗产保护意识,社会与非物质文化遗产保护、传承脱节。尤其是当前互联网等新兴技术带来的巨大社会影响下,传统的非物质文化遗产受到新型媒介的冲击与影响,非物质文化遗产在现代社会的传承受到了身份与行为上的双重冲击。

## 1 游戏化社会的特征

人类社会的每一次进步都伴随着巨大的技术革新,目前互联网技术全面覆盖并主导了人类社会的发展。互联网技术的介入,使得不同民族与国家之间的社会进步正在逐渐融合,形成一个更为开放的全球化空间。在互联网技术与社会力量的相互影响博弈中,大量新兴媒介在变化中发展,构成了一个多样化的网络社会,多样化、立体化的媒介传播推动了社会的全球化与个性化两极发展,网络时代的用户数量膨胀以及智能终端的大面积覆盖,带来的是高效、精准的社会节奏,也带来了新型的信息交换与传播方式,助推了多种互动或社交平台同时并存的网络时代游戏化社会来临的新趋势。

新型的游戏化社会带来了社会结构和信息资源等方面的变革,具有十分鲜明的特征。

### 1.1 个体与群体的结构变化

社会是由人际之间的交往与互动构成的,从史前艺术起源方面的研究提出“游戏”概念到后来“游戏论”的漫长发展中,游戏始终都是人类一种策略性的活动,并且能为人类带来较为鲜明的情感体验和文化艺术的启发。互联

网技术的兴起发展,带有新型社会关系下的游戏活动,是符合当前社会技术进步,愉悦的情感体验的游戏发展,也为不同的个体和群体之间搭建起桥梁。互联网技术下的游戏活动,在性质和目标上更加具有层级化、多样化的特点,互联网技术为游戏的参与和组织实施带来了极大的便利,同时,游戏参与者在身份、年龄和位置空间上更加自由,不受个体和身份的限制。

### 1.2 同场与缺场的位置变化

游戏化社会中的社会活动对于网络的要求极度依赖,互联网技术搭建起各式各样的社交平台,平台载体逐渐简单化,目前接近普及性的智能手机足以完成。社会活动载体的简单化使得社会人际交往更加便捷,并不需要双方同时处于相同的空间内,交往双方的联系也不再受制于传统的现实场地,不同空间位置形成了身体性交往的虚拟空间,游戏化社会中的社会交往无论身体的同场与缺场,都能够产生交往联系。

### 1.3 社交与资源的深度变化

游戏化社会中,不同功能与目标的游戏项目众多,形成了人际之间不同年龄与身份空间的跨度交往,这类交往之中极易容易产生更加深入的深度交往。不同年龄和文化背景的个体,由于某种共同情感需求或是行为模式取得深入了解,由此实现资源集结或者信息交换,进而发展成为现实生活中的实体资源交换,构建出新型的社交资源深化环境。

## 2 游戏化社会中文化认同感的必要性

传统的非物质文化遗产是过去产生并且发展的,时代特点鲜明,是现实社会文化发展的产物。互联网技术带来的游戏化社会发展中,大量虚拟性的平台活动占据主导,传统的非物质文化遗产要传承发展,必须适应当前社会的进步与节奏,在新型社会关系中找到自我文化认同,实现个体定位,并借由认同感实现历史性的传承。

### 2.1 构建新型原生态环境

河南省内的非物质文化遗产历史悠久,大多是经过长时间发展后的文化积淀。传统的非物质文化遗产是在特定

的历史、文化及社会环境中滋生成长的,现代化的技术早已改变了传统非物质文化遗产的生存环境,非物质文化遗产的仪式感、归属感缺失,传承背景带来了传承文化技术的落后,因此在游戏化社会的环境中,建立适宜非物质文化遗产生存的生态环境,是传统文化保护的必要条件。

## 2.2 确立新型社会下的社会关系

游戏化社会中多元化的社交平台与交往方式,催生了跨越年龄和身份较为全面的人际交往机会,游戏化社会的活动成为社会成员,特别是年轻人低门槛、娱乐化的重要社交手段和娱乐方式之一,这种游戏化活动带来了身份缺失下的比较关系,游戏活动的参与者在参与过程和结果中极易产生不同维度的比较关系,由此形成多维度的社会比较,进而促进社会的多元化,多样化发展,这种多元化低门槛的特点为传统非物质文化遗产留出一定的空间,降低了传统文化切入互联网社会的门槛。

## 2.3 形成文化情感与行为模式和价值的认可

游戏化社会中,参与者的影响力和地位必须是在互联网环境中实现作用,作为非物质文化遗产的传承者,势必要在游戏化社会中取得自己的角色和地位。非物质文化遗产的传承者和接收者需要通过互联网技术实现自己的文化技术实践,并加以记录、传播,这个过程就是对非物质文化遗产的一种认可。在认可过程中,非物质文化遗产的情感习惯以及行为模式对传承者和接受者产生作用,通过游戏化社会角色的传递与信息交换,发挥内在情感、文化和价值的影响,实现在互联网信息技术下,游戏化社会中非物质文化遗产的传承发扬。

# 3 游戏化社会视角下非物质文化遗产的文化认同路径

非物质文化遗产的保护,是在对其生存环境和文化氛围的活态化保护中进行的。游戏化社会中的非物质文化遗产保护,也必须构建条件,建立起游戏化社会下的生存环境与身份认同。

## 3.1 建立起公共领域的情感认同载体

文化认同主要通过一定的身份和必要的文化权利组织机构实施进行验证,生存在互联网技术社会的传承人初步有身份,通过一定文化组织机构确立身份,并实施师徒相传或计划培养的方式获取认同,除了群众艺术馆,文化

中心之外,博物馆也属于公共领域。本地区内的艺术馆,文化中心以及博物馆等公共领域,更易获得本地情感依赖的信任,进而建立起对区域文化,历史情感的认同。游戏化社会中无障碍的角色互换与信息交换,在区域范围内首先形成文化认同,最终通过游戏化的媒介平台传播,促进更大范围内的相关行为模式和价值取向的文化认同。

## 3.2 建立起适应游戏化社会的比较逻辑关系

游戏化社会中人际交往的方式多样化,社会个体的媒介经验不断被提升,文化的“书写、打开和呈现”极其便捷,个体之间的信息分享、比较成为常态,传统的非物质文化遗产传承,应当在传播与保护过程中建立起符合社会趋势的、多样性的比较逻辑关系,建立起比较逻辑关系之下的现实记录、存储场景数据,实现适应社会发展的非物质文化遗产的活态性保护。

## 3.3 建立起符号化的量化操作组织

游戏化社会中个体、群体之间的活动存在大量简化的代表性符号,这也是互联网技术下社会活动的典型特点。这些独有的互联网技术符号不仅能够表达出丰富的内涵,同时还可以通过组合建立起特定的仪式与环节,在类似游戏活动中形成共有的集体意识。非物质文化遗产所存在的传统社会也有大量的仪式性过程,二者的融合能够使得现代社会中的非物质文化遗产传播具有符号化、简化以及可量化的操作方式。在当前新媒体技术多样化的社会中,量化的操作不仅带来更多的关注和评论,也能够带来更广阔的传播渠道与数量,并累积形成特定的文化形象,为非物质文化遗产的传承带来符合时代特点的方式改变。

# 4 结语

文化认同不仅是认同自身身份,更是对区域历史文化价值的认同。丰富的传统非物质文化遗产记录了社会文化与进步,并在社会发展的不同阶段,持续找到自己的文化认同,在当下和将来传承国家民族的发展。

**作者简介:** 乔芳(1984—),女,河南三门峡人,讲师,研究方向:陶瓷艺术、装饰艺术。

**基金项目:** 河南省社科联、河南省经团联 2020 年度调研课题“游戏化社会视角下的非物质文化遗产”(SKL-2020-1137)阶段性成果。

## 【参考文献】

- [1] 王水雄.从“游戏社会化”到“社会游戏化”——网络时代的游戏化社会来临[J].探索与争鸣,2019(12).
- [2] 刘丽.河南省非物质文化遗产保护与旅游发展研究[J].河南财政税务高等专科学校学报,2016(2):74-76.
- [3] 周楠.河南文化资源现状调查[J].知识经济,2015(6):18-21.
- [4] 徐永清.河南省国家级非物质文化遗产发展现状研究[J].管理观察,2015(2).
- [5] 刘少杰.网络化时代的权力结构变迁[J].江淮论坛,2011(5).
- [6] 董虫草.西方艺术游戏论评述[J].浙江师范大学学报(社会科学版),2006(2).
- [7] 徐顺昌.活态保护模式下非物质文化遗产转化研究:以南京云锦为例[D].南京:东南大学,2018.