

国风网络游戏对大学生传统文化认同影响的实证研究

李政翰¹ 李梓滨² 刘溯源^{1*}

1. 广东轻工职业技术大学 510300 广州

2. 广东财经大学 510320 广州

摘要:在国家实施文化产业数字化战略背景下,国风网络游戏成为弘扬中华优秀传统文化的重要载体。本研究基于 251 名大学生用户的有效问卷数据,通过多元线性回归模型实证检验国风网络游戏对传统文化认同的影响机制。研究发现:游戏接触年限显著正向促进传统文化认同,而游戏频率与单次游戏时长的影响未达显著水平;游戏内线上传统文化主题活动参与频率具有显著正向作用,但线下活动效应不显著;游戏中的内容消费的三维度均显著提升传统文化认同,效力呈现层级差异:行动内容消费 > 人物内容消费 > 场景内容消费。

关键词:国风网络游戏;传统文化认同;内容消费

引言

近年来,国家出台了一系列支持文化产业和数字文化发展的政策,在弘扬中国传统文化和促进文化创新方面,给予了大力支持。2021 年国务院办公厅发布《“十四五”规划和 2035 年远景目标纲要》提出“实施文化产业数字化战略”,明确将数字娱乐(含网络游戏)作为重点发展领域,扩大优质文化产品供给。随着文化自信的日益增强,融合中华优秀传统文化的国风游戏成为了游戏用户热衷的游戏类型,在业内已经具备一定规模。以《江南百景图》、《逆水寒》、《永劫无间》等为代表的国风游戏不仅强调表层视觉符号的艺术表达,同时已逐步深入,用游戏架构、玩法、世界观讲述中国故事,让用户在游戏中感受到了中国传统文化的魅力。

大学生是网络游戏的主要受众群体之一,容易受网络游戏文化的影响。本文通过问卷调查回收了 251 份典型国风网络游戏的大学生用户的有效问卷,分析国风网络游戏对大学生中华优秀传统文化认同的影响程度及影响因素。研究结果将有助于我们更深入地理解网络游戏对于青少年文化认同构建所发挥的作用。

1. 研究假设

1.1 国风网络游戏具备文化传播功能,影响大学生的传统文化认同。

近十年国内外研究者开始将游戏与既定社会情境联系起来,揭示游戏的文化元素与用户文化认同的关系。国内学者聚焦在网络游戏对文化传播发挥的作用及传播范式,

比如胡钰等^[1],并逐渐开始关注网络游戏与传统文化融合对用户文化认同的影响。李玥等通过问卷调查回收了 1424 份有效问卷,分析我国公众对数字游戏传播中华优秀传统文化的认知、态度及影响因素,发现用户玩得越多、接触越多,对游戏传播中华优秀传统文化的态度越积极^[2]。还有一些学者选取代表性的国风游戏开展文化传播和文化认同路径展的实证研究,如王熙通过对《王者荣耀》的研究发现不仅通过游戏内文化植入可以影响用户的文化认同,游戏外活动宣传同样可以实现从文化植入到用户认知再到文化认同的影响^[3]。

因此,可以得出以下三个假设:

H1:大学生玩国风网络游戏的年限正向影响其传统文化认同。

H2:大学生玩国风网络游戏的频率正向影响其传统文化认同。

H3:大学生玩国风网络游戏的时长正向影响其传统文化认同。

H4:大学生参加游戏内线上传统文化主题活动的频率正向影响其传统文化认同。

H5:大学生参加游戏外线下传统文化主题活动的频率正向影响其传统文化认同。

1.2 国风网络游戏的文化传播从文化、环境、行为三个维度对大学生的传统文化认同发生影响。

何威等提出“三境-三维”游戏文化传播分析框架^[4],并由李玥等进行了详细阐释^[2]。“三境-三维”将传统文化

在数字游戏中的传播划分为符号、知识和观念三个逐渐深入的层面，又被称为“三重境界；将游戏传播传统文化的实践划分为人物、环境和行动三个维度。

本文参考该模型将用户在游戏中的内容消费分为以下三个维度：人物内容消费，用户对各种游戏角色（包括用户可控角色和非用户控制角色）相关信息内容的获取、欣赏和使用；环境内容消费，用户对通过数字技术建构的虚拟空间及其中的各种人造物品，包括自然环境、人造环境和文化环境中视觉和听觉信息内容的获取、欣赏和使用；行动（玩法）内容消费，用户在体验游戏玩法、采取行动，包括完成主副线任务、自由操控游戏角色、使用游戏道具、释放技能等过程中对信息内容的获取、欣赏和使用。

因此，可以得出以下三个假设：

H6：大学生对国风网络游戏的人物内容消费正向影响其传统文化认同。

H7：大学生对国风网络游戏的环境内容消费正向影响其传统文化认同。

H8：大学生对国风网络游戏的行动内容消费正向影响其传统文化认同。

2. 研究方法

2.1 研究量表设计

2.1.1 国风网络游戏内容消费量表

本文采用 Likert5 点量表（1 分“完全不同意”到 5 分“完全同意”）测量国风网络游戏内容消费，将内容消费的三个维度即人物内容消费、环境内容消费、行动（玩法）内容消费，转化为以下测量量表（见表 1）。

表 1 国风网络游戏内容消费测量量表

内容消费维度	序号	问题描述
人物	1	我会专门欣赏游戏中的角色（包括 NPC）外观、服饰和语音设计。
	2	我会专门留意游戏中的角色（包括 NPC）背景故事、性格和价值观等设定。
场景	3	我会专门留意游戏中的场景设计（如 3D、2D 环境，地图，建筑物等）。
	4	我会专门欣赏游戏里的音频（如 BGM、乐器、音效等）。
行动	5	我在做游戏任务时会认真看剧情和其中的文化内容。
	6	我在做游戏任务时 / 对局内会专门留意角色技能、动作的设计。

2.1.2 传统文化认同量表

针对传统文化认同的实证研究丰富，本文参考简臻锐和李奎仪等学者的研究^{[5][6]}，将传统文化认同分为三个维度，即认知认同、情感认同、行为认同。采用 Likert5 点量表（1

分“完全不同意”到 5 分“完全同意”）进行测量，具体见表 2。

表 2 中华优秀传统文化认同测量量表

文化认同维度	序号	问题描述
认知认同	1	我能通过这款游戏了解中华优秀传统文化的内涵与价值理念。
	2	我能通过这款游戏了解中国重要传统节日的起源和习俗，如春节、清明节等。
	3	我能通过这款游戏了解中国历史中的人物故事、历史事件和时代背景。
	4	我能通过这款游戏熟悉古典文学、民族风俗、戏曲文化等中华优秀传统文化内容。
情感认同	5	这款游戏中的传统文化元素提升了我对传统文化的兴趣。
	6	我喜欢这款游戏中蕴含的中华优秀传统文化内容。
	7	我认为这款游戏蕴含的传统文化理念至今仍具有深远的时代价值和意义。
	8	这款游戏中的传统文化元素让我充满作为文化继承者的自豪感。
行为认同	9	这款游戏中的传统文化元素的影响促使我查询资料进一步了解相关的历史文化和民族风俗。
	10	我受这款游戏中的传统文化元素影响，而更加遵从优秀传统文化的行为准则，如诚信、勤奋、礼仪、谦逊、孝顺、节俭等。
	11	我主动向他人分享或讨论这款游戏中的传统文化元素。
	12	我会购买与这款游戏中传统文化元素有关的文创产品。

2.2 研究对象

研究样本为全国高等学校的在校大学生，玩过国风网络游戏且最近三个月玩的频率为每周 1 次以上。问卷调查以网络问卷的形式投放，严格把控问卷质量，共回收 573 份问卷，其中有效问卷 251 份，有效回收率 43.8%。

3. 数据分析与结果

本文采用统计软件 SPSS Statistic 26 对研究数据进行描述性统计，问卷样本覆盖多种不同国风网络游戏，主要为永劫无间（25.5%）、逆水寒（24.7%）、忘川风华录（13.1%）、燕云十六声（12.7%）、天涯明月刀（11.2%）、大话西游（11.2%）等。覆盖不同高校层级，高职高专（19.1%）、普通大学（59.8%）、985 大学（15.1%）、211 大学（6%），以及 12 种不同专业类别。样本分布在 27 个不同的省、直辖市或自治区，男生占比 35%，女生占比 65%，具有较好代表性。

本文通过构建多元线性回归模型对研究假设进行检验，模型结果见表 3。

表 3 国风游戏对大学生传统文化认同影响的多元线性回归模型

项	非标准化系数		标准化系数	t	p	VIF
	B	标准误	β			
常数	-2.199	4.125		-.533	.595	
自变量						
玩游戏的年限	1.314	.463	.156	2.838	.005**	1.303
玩游戏频率（近三个月每周平均上线次数）	-.558	.516	-.060	-1.081	.281	1.318
玩游戏时长（近三个月每次平均游戏时长）	-.566	.532	-.060	-1.063	.289	1.385
线上活动参与频率	.684	.347	.106	1.972	.040*	1.257
线下活动参与频率	-.178	.301	-.035	-.590	.556	1.477
人物内容消费	2.694	.676	.234	3.988	.000**	1.490
场景内容消费	1.204	.500	.136	2.410	.017*	1.379
行动内容消费	3.537	.612	.341	5.779	.000**	1.502
控制变量						
性别	.804	.745	.057	1.079	.282	1.188
民族（是否为汉族）	.449	1.626	.014	.276	.783	1.074
年级	.118	.333	.019	.354	.724	1.222
所学专业	.035	.096	.019	.359	.720	1.208
学校类型	.833	.580	.085	1.436	.153	1.520
家庭年收入	.203	.318	.038	.638	.524	1.512
游戏内付费情况	.442	.275	.099	1.606	.110	1.653
对游戏传统文化融合效果的主观评价	2.508	.556	.247	4.509	.000**	1.297
选择玩该游戏是否出于传统文化内涵	.131	.739	.009	.177	.860	1.152
R2	0.576					
调整后 R2	0.536					
F	F=14.615, p=0.000					
D-W 值	1.944					

注：1. 因变量：传统文化认同；2. **p<0.01, *p<0.05

多元线性回归模型的 $p=0.000$ 说明线性回归模型整体效果显著；DW 值为 1.944，接近于 2，表明残差之间没有相关性，模型适用；调整后的 R^2 为 0.536，说明因变量 53.6% 的变化可以由自变量变化解释，模型的解释力度较好。

模型的分析结果表明，大学生玩国风网络游戏的年限对其传统文化认同有显著的正向影响（ $\beta =0.156$ ， $p<0.01$ ），支持假设 H1。但是大学生玩国风网络游戏的频率和时长对其传统文化认同均没有明显影响（ $\beta =-0.060$ ， $p=0.281$ ； $\beta =-0.060$ ， $p=0.289$ ），不支持假设 H2 和 H3。

模型分析结果还发现，大学生参加游戏内线上传统文化主题活动的频率显著正向影响其传统文化认同（ $\beta =0.106$ ， $p=0.040$ ），支持假设 H4。但大学生参加游戏内线下传统文化主题活动的频率对其传统文化认同没有明显影响（ $\beta =-0.035$ ， $p=0.556$ ），不支持假设 H5。

关于大学生对国风游戏的内容消费的作用，模型分析结果表明，大学生对国风网络游戏的人物内容消费、场景内容消费、行动内容消费对其文化认同程度均有显著的正向影响（ $\beta =0.234$ ， $p<0.01$ ； $\beta =0.136$ ， $P=0.017$ ； $\beta =0.341$ ， $p<0.01$ ），支持假设 H6、H7、H8。其中人物内容消费和行

动内容消费的标准化系数（Beta）和显著度都明显强于场景内容消费。

4. 研究结论

4.1 理论意义

本研究基于 251 名大学生的问卷调查数据，通过构建多元线性回归模型，探究国风网络游戏影响传统文化认同的作用机制。研究发现国风网络游戏接触年限对大学生传统文化认同存在显著正向影响（ $\beta =0.156$ ， $p<0.01$ ），而接触频率与时长的效应未达显著水平（ $p>0.05$ ）。这一发现在游戏语境中证实长期文化浸润对个体认知塑造的作用，与传播学者格伯纳（Gerbner）等提出的涵化理论（Cultivation Theory）形成理论呼应，即游戏媒介与大众传媒相似，可通过长期、潜移默化的内容传播影响用户的价值观和文化认同，该影响主要依赖于持续性文化暴露，而非短期高频接触。

同时研究发现游戏内容消费对传统文化认同的层级作用。回归模型显示行动内容消费（ $\beta =0.341$ ）>人物内容消费（ $\beta =0.234$ ）>场景内容消费（ $\beta =0.136$ ），三者均显著（ $p<0.05$ ）。该结果验证 Kolb（1984）体验式学习理论（Experiential Learning Theory）中关于行为参与度对认知的

促进效果,并进一步提出游戏领域中文化认知发展序列:用户通过具身实践(行动)完成文化行为的主动参与,通过角色共情(人物)实现情感内化,而环境感知(场景)仅提供基础性感官输入。

5. 实践启示

基于上述发现,本研究为利用国风游戏推动大学生传统文化教育提出以下策略建议:

游戏企业构建“长效—深融”的内容生态。通过内容生态构建着力延长用户生命周期,避免过度依赖短期活跃指标(如日活/新增用户量);优先开发具有传统文化属性的玩法系统,并优化角色设定中文化背景的叙事深度和生动性;重视线上活动体系,将传统文化与活动策划紧密结合,设计兼具传统文化知识传播、传统文化氛围沉浸与游戏趣味性的互动式活动。

政府政策引导完善游戏行业的“质量—效果”评估标准。调整游戏评价维度:在游戏行业的政策扶持及文化奖励评选中,增加“用户年均留存率”“文化实践玩法占比”等长效指标权重;构建政企双向动态监测体系,通过定期企业定期反馈用户行为数据的内容消费偏好,实时优化文化传递策略。

参考文献:

[1] 胡钰,朱戈奇.网络游戏与中华优秀传统文化的当代传播[J].南京社会科学,2022,(07):155-162.

[2] 李玥,牛雪莹,何威.国产数字游戏传播中华传统文化:路径、现状与认知[J].数字出版研究,2024,3(02):18-29.

[3] 王熙.“游戏+传统文化”融合发展对玩家文化认同的影响研究——以《王者荣耀》的游戏皮肤为例[J].国际公关,2021,6:150-151.

[4] 何威,曹书乐.从“电子海洛因”到“中国创造”:《人民日报》游戏报道(1981-2017)的话语变迁[J].国际新闻界,2018,40(5):57-81.

[5] 简臻锐.大学生对中华优秀传统文化认同的结构与结果探析——基于北京市9所高校大学生的实证调查[J].中国青年社会科学,2020,39(05):75-80.

[6] 李奎仪,秦韵,张晶.青少年文化认同的心理结构、发展趋势和影响因素[J].心理学进展,2024,14(4):613-618.

作者简介:李政翰,出生年月日:2003.4.20,男,汉族,籍贯:西安,学历:本科,研究方向:产品设计

【通讯作者简介】刘溯源,出生年月日:1988.3.9,女,汉族,籍贯:安徽,学历:博士,职称:讲师,研究方向:用户体验设计

项目来源:2024年度广东轻工职业技术大学大学生科研项目“国风网络游戏对大学生文化认同的影响研究”(项目编号:XSYY202403);2024年度广东轻工职业技术大学校级科研项目(“挑战杯”竞赛专项)“网游风潮下的文化脉搏:国风网络游戏对大学生文化认同的影响”(项目编号:tzbz04C04);广东省教学科学规划项目“人工智能背景下高职艺术设计类人才数字素养评价体系研究”(项目编号:2023GXJK700);