

数字时代的台湾青年文化认同构建路径探讨 ——基于对电子游戏《黑神话：悟空》的观察

李筱哲

摘要：电子游戏作为一种新兴的媒介形式，在推动两岸青年文化交流和构建文化认同中扮演着重要角色。本文以《黑神话：悟空》为案例，梳理电子游戏对青年文化认同的构建机制。在大陆文化产品影响力加速拓展与民进党持续推进“去中国化”政策的交织影响之下，电子游戏正通过文化传播、角色扮演、社交互动、情感共鸣四条路径构建着台湾青年的文化认同，并促其出现认可大陆文化产业成就、但刻板印象仍存，乐于体验中华传统文化、但缺乏系统了解，主动接触大陆网络文化、但融入程度较浅等文化认同新特点。未来，可探索依托电子游戏贯通虚实场域等路径，进一步打破信息壁垒、形塑集体记忆，积极构建两岸青年共同文化认同，助力两岸文化交流与青年融合发展向更深层次迈进。

关键词：数字时代；电子游戏；台湾青年；文化认同

作者简介：李筱哲，中国传媒大学媒体融合与传播国家重点实验室博士研究生，中央广播电视总台华语环球节目中心主任编辑、驻台记者。

中图分类号：G122；G899 **文献标识码：**A **文章编号：**1006-6683（2025）02-0099-12

两岸同胞同根同源、同文同种，中华文化是两岸同胞心灵的根脉和归属。^[1]习近平在出席《告台湾同胞书》发表40周年纪念会时发表重要讲话指出，两岸同胞要交流互鉴、对话包容，推己及人、将心比心，加深相互理解，增进互信认同。^[2]由于历史及现实原因，两岸之间文化交流的不通畅导致台湾青年对大陆文化的发展脉络、内涵特质等缺乏深入了解，影响着两岸青年在文化层面的深度交流与融合。通过研究互联网传播下的文化认同构建路径，能够更精准地向台湾青年传播大陆优秀文化，展示真实、多元且充满魅力的大陆风貌，为台湾青年提供一条突破政治桎梏、自然形成文化共鸣的新路径。

一、数字时代的台湾青年文化认同

文化认同是指个体或群体将某一文化系统内在于自身心理和人格结构中，并自觉地以此系

[1] 习近平：《习近平谈治国理政》（第三卷），北京：外文出版社，2020年版，第408-409页。

[2] 新华社：《习近平：为实现中华民族伟大复兴 推进祖国和平统一而共同奋斗——在〈告台湾同胞书〉发表40周年纪念会上的讲话》，新华网，https://www.xinhuanet.com/politics/2019-01/02/c_1123937757.htm。

统为标准来评价事物、规范行为的过程。^[1]两岸文化认同是两岸关系中的重要议题，它不仅指由共同语言、文字、历史、集体记忆等方面形成的原生性的文化认同或中华优秀传统文化的认同，还应当包括两岸后天构建的制度认同、心态认同，特别是价值观、思维模式、行为规范、社会心理、意识形态等方面的内容。^[2]两岸同根同源，文化认同作为连接两岸同胞情感的核心要素，在促进两岸关系和平发展中发挥着不可替代的纽带作用。

（一）构建青年文化认同的双重维度

文化认同的形成和发展是一个复杂的过程。在数字时代，青年文化认同受到传统形塑机制与现代技术重构的双重影响。

从传统社会视角审视，文化认同的建构依托于制度性框架与社会关系的稳定性。“个体生活的历史首先是适应由他的社区代代相传下来的生活模式和标准……他长大成人并能参与这种文化活动时，其文化的习惯就是他的习惯，其文化的信仰就是他的信仰，其文化的不可能性亦是他的不可能性。”^[3]作为知识传承与价值导向基石的学校教育、作为文化启蒙与情感纽带源头的家庭环境、作为文化氛围与群体影响熔炉的社会环境等，长期以来在青年文化认同塑造中扮演着基础性角色。

步入数字时代，各类新兴媒介异军突起，为青年文化认同的构建开辟了新的路径。新电子传播系统的出现，具有通达全球、整合所有的沟通媒介以及潜在的互动性等特点，它在改变我们的文化，而这项改变会行之久远。^[4]社交媒体对文化交流与自我表达空间的拓展与数字文化产业对文化体验与消费模式的创新，都为青年建构文化认同提供了全新的模型机制。

在对青年文化认同的双重交互构建中，传统与现代两种渠道并非此消彼长的替代关系，而是相互交织、彼此滋养。当代青年的文化认同既包含传统维度的稳定性基因，又具备现代维度的创造性潜能，最终形成兼具历史厚重与时代特征的复合型结构。

（二）构建台湾青年文化认同的三重因素

一般而言，年龄介于20-45岁间，有着共同生活体验和历史记忆的台湾人可归为台湾青年。目前，年龄在20-49岁的台湾人有1002.82万。^[5]根据《Digital 2024: TAIWAN》报告，截至2024年1月，台湾地区网络用户占总人口的90.7%。^[6]台湾民众的网络使用时长远超全球平均水平，呈现出深度数字化的特征。这种泛在化的网络环境，使台湾青年文化认同的形塑处于一个复杂且多元的生态环境之中，不同因素彼此交织、相互博弈，深刻左右着台湾青年对自身文化归属的认知与理解。

1、中华文化的历史传承

中华文化在台湾历史悠久、底蕴深厚，尽管台湾在历史上受到不同外部因素影响，但中华

[1] 胡冯彬：《边缘的游弋：中国网络游戏代练者的日常生活实践》，《新闻记者》，2020年第7期，第38-45页。

[2] 陈孔立：《两岸的文化认同》，北京：九州出版社，2021年版，第64页。

[3] [美] 本尼迪克特著，何锡章、黄欢译：《文化模式》，北京：华夏出版社，1987年版，第2页。

[4] [美] 曼纽尔·卡斯特著，夏铸九、王志弘译：《网络社会的崛起》，北京：社会科学文献出版社，2006年版，第309页。

[5] 卞梁：《台湾青年世代“国家认同”调查与融合之路》，《台海研究》，2024年第3期，第24-40页。

[6] 任冬梅：《2024年台湾地区网络使用状况——基于“*We Are Social*”数据调查的分析》，《台湾周刊》，2024年第26期，第12-14页。

文化根基始终稳固，如无形纽带般维系着两岸的紧密联系。台湾人口构成中，汉民族为最大族群，约占总人口 96.42%。^[1] 台湾的官方语言是中文，主要使用的方言是闽南语和客家话。中华文化的核心特质与历史传承，为台湾青年提供了文化认同的稳定基础。

2、台当局教育政策的演变

台湾当局的教育政策在不同时期经历了多次变化，这些变化对台湾青年的文化认同产生了复杂影响。早期台湾的教育体系强调中华文化教育，但随着政治环境变化，台湾教育政策逐渐出现“去中国化”的倾向。这使得台湾青年对中华文化的整体性和历史渊源缺乏全面、准确的理解。他们对中华文化的认同感被削弱，文化认同出现矛盾和困惑。

3、大陆文化影响力的拓展

随着大陆经济的发展和文化产业的繁荣，大陆文化产品在台湾的影响力逐渐扩大，来自大陆的影视、音乐、文学、动漫等文化产品通过各种渠道进入台湾市场。借助多样化的内容，台湾青年得以更深入地体验大陆当代文化特色与生活方式。短视频、直播、电子游戏等新兴传播方式打破了两岸信息传播的时空壁垒，进一步拓展中华文化对台湾青年的影响力，为其构建文化认同提供了外部助力。

（三）台湾青年文化认同的四大特征

数字时代下，台湾青年文化认同呈现出模糊性、矛盾性、复杂性和可塑性等特征，这不仅反映了台湾青年在文化认知和价值取向方面的困惑与挣扎，也凸显了促进台湾青年积极文化认同的紧迫性和重要性。

1、模糊性：“多元教育”带来的认同模糊

台湾教育体系近年来推动强调多元文化和全球视野的“多元教育”，台湾青年不得不在中华文化、台湾本土文化以及西方文化之间不断切换和适应，这导致了其认同上的模糊。台湾“中研院”的数据显示，与十年前相比，认同“台湾人的祖先就是黄帝，我们要继承这样的血统与历史”的民众比例由 57% 上升至 63.1%，但对此表示不认同的民众也由 15.6% 增加为 34.9%。^[2] 一份针对台湾青年文化认同的研究数据显示，认为“台湾文化”与中国文化不同的台湾青年超过七成。认同及不认同“我觉得我是炎黄子孙，对中华民族有强烈的情感”这一观点的台湾青年均不及三成，表示无意见者占 46%。^[3] 多元教育表面上丰富了文化交流的维度，但扰乱了台湾青年对认同的界定方式，各种文化的拉扯使得他们在面对认同问题时往往表现出模糊性和不确定性，在文化归属的坐标系中持续失焦。

2、矛盾性：“去中国化”造成的认知矛盾

台湾政治大学选举研究中心的数据显示，台湾民众中自认为台湾人的比例逐年上升，已从

[1] 台湾地区“监察院”：《论台湾多元民族国家之建构：一个族群视角的诠释与讨论》，https://www.cyc.gov.tw/News_Content.aspx?n=213&s=25814。

[2] 台湾“中央研究院”社会学研究所：《台湾社会变迁基本调查计划第八期第四次调查计划执行报告》，<https://www.ios.sinica.edu.tw/front.php?lang=zh>。

[3] 陈致倩：《台湾青年对中国大陆态度之研究》，硕士学位论文，台湾中国文化大学社会科学院，2020年，第40页。

上世纪末的不到四成增长至超过六成。^[1]台湾民意基金会发布的民调称,25-44岁的青年群体倾向台湾“独立”的比例普遍维持在六成以上。^[2]与此同时,国家移民管理局发布的数据显示,2024年前三季度全国公安机关出入境管理部门共签发台胞证99.4万张次,同比上升14.5%。其中,青年台胞办证人数占比近三成,“首来族”办证人数占比达23%。^[3]2024年台湾网络报告的数据表明,微信的台湾市占率持续增长,稳居台湾即时通讯软件的第三位。在台湾民众最常使用的社交媒体排名中,也连年出现抖音、小红书的身影。^[4]这种身份认同弱化与实际联系提升并存的现象表明,号称“天然独”的台湾青年对大陆文化的接纳程度在逐步提升。这反映了台湾内部社会政治氛围的影响,也折射出两岸关系的变迁。

3、复杂性：“网络接触”衍生的代际差异

美丽岛电子报的民调显示,在语言文字、历史文化、血缘关系、宗教民俗、社会生活和价值观、意识形态和制度等维度上,20-29岁台湾青年对两岸同源性的认同度均高于30-39岁群体,形成代际差异明显的认知光谱。^[5]台湾民意基金会的民调显示,在被问到是否同意“台湾应成为一个主权独立且和中国关系友善的国家”时,20-24岁群体中四成六同意、三成四不同意,25-34岁群体中七成七同意、一成九不同意,35-44岁群体中六成五同意、二成六不同意。^[6]从上述数据可以看出,不同世代的台湾青年在文化认同上呈现出明显的分化。“85后”台湾青年成长于网络兴起阶段,受政治氛围变化影响,对中华文化的认同呈现保留性特征。“95后”成长于全球互联网蓬勃发展时期,受全球化浪潮影响,形成更具弹性的混合重构性认同。“05后”是伴随移动互联网成长的一代,抖音、小红书在台湾的流行使得他们对中华文化显现出数字原生性认同。这些差异凸显了数字技术对文化认同的重塑力量。

4、可塑性：“信息获取”引发的态度波动

模糊性、矛盾性与复杂性交织,令台湾青年文化认同呈现出一幅充满变数的图景,凸显了其可塑性的特征。既受“去中国化”误导、又对中华文化有着本能亲近的台湾青年,在多种文化价值观的碰撞中,陷入观念与行为的认知矛盾,难以清晰锚定自身文化认同方向,代际差异显著。这些特性本质上都与信息获取密切相关。当接触到客观全面信息,模糊性得以澄清、矛盾性逐渐消解、复杂性中的积极因素被强化,对中华文化的认同感会增强;反之,若长期沉浸于“台独”势力炮制的错误信息,模糊、矛盾与复杂状况加剧,文化认同将出现更大偏差。可见,台湾青年文化认同因信息获取处于动态变化中,可塑性明显,外界信息引导对其文化认同走向影响重大。亟需营造积极全面的信息环境,助力台湾青年构建正确、稳固的文化认同。

[1] 台湾政治大学选举研究中心:《台湾民众台湾人/中国人认同趋势分布(1992年6月~2024年12月)》, <https://esc.nccu.edu.tw/PageDoc/Detail?fid=7804&id=6960>。

[2] 台湾民意基金会:《台湾人统“独”倾向的新发展即时民调》, <https://www.tpof.org/>。

[3] 《国家移民管理局:今年以来共签发台胞证99.4万张次,同比上升14.5%》,中国新闻网, <https://www.chinanews.com.cn/gn/2024/10-18/10303535.shtml>。

[4] 台湾网络信息中心:《2024年台湾网络报告》, <https://report.twnic.tw/2024/>。

[5] 台湾美丽岛电子报:《美丽岛民调:2023年3月“国政”民调》, https://m.my-formosa.com.tw/DOC_193966.htm。

[6] 台湾民意基金会:《2025年1月民意调查摘要报告》, <https://www.tpof.org/>。

二、《黑神话：悟空》与台湾青年文化认同变迁

电子游戏指依托电子设备平台而运行的交互游戏，主要包括移动端电子游戏、PC 端电子游戏、主机端电子游戏等。玩家在电子游戏营造的虚拟空间中通过电子游戏进行社交、游戏竞技、角色扮演、学习规则等社会行为。^[1] 电子游戏为玩家提供了一个充满艺术性的沉浸式虚拟空间，游戏开发者通过精心设计的游戏情节、角色和规则，将特定的文化价值观嵌入其中。玩家的视点将由游戏本身转向游戏内的文化元素，而后自发地去了解文化本身。^[2] 2024 年，台湾民众对网络游戏的使用率为 30.89%，年龄越低、网络游戏使用率越高，18-29 岁民众的网络游戏使用率高达 63.08%。^[3] 台当局教育事务主管部门公布的中小学生网络使用情况调查结果显示，台湾小学生和初中生上网最常进行的活动，皆以玩智能手机游戏（含线上游戏）比率最高，其中小学生 79.7%，初中生 77.6%。^[4] 可以说，电子游戏已经成为台湾青年、特别是青少年使用网络的主要媒介之一。

《黑神话：悟空》（以下简称《黑神话》）是由杭州游科互动科技有限公司开发，浙江出版集团数字传媒有限公司出版的单机动作角色扮演游戏。该作借用《西游记》自身的故事作为前传，讲述取经之后孙悟空因放弃佛位引发天庭对其再次征伐之后的故事。玩家将扮演一位“天命人”，为了探寻昔日传说的真相，踏上一条充满危险与惊奇的西游之路。^[5] 《黑神话》游戏还未推出就引发台湾各界热议，更在不同政治立场的台湾民众中掀起了一阵热潮。

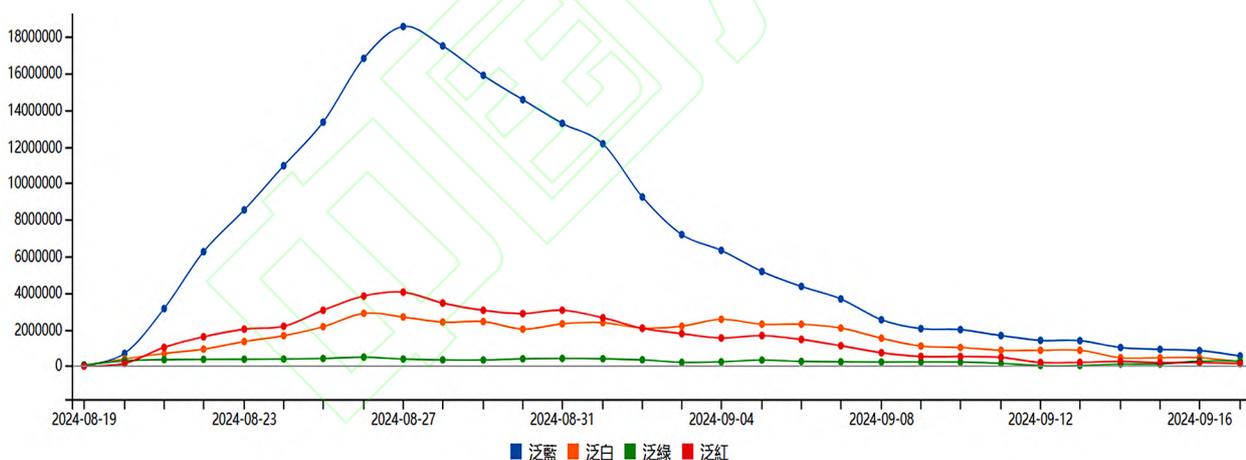


图 1 不同政治立场视角下《黑神话：悟空》的 30 天岛内网络声量对比图

资料来源：台湾 eLAND 资讯网。

[1] 何晓华：《国风游戏玩家对中国传统文化的认同研究——以〈王者荣耀〉为例》，硕士学位论文，华南理工大学，2022 年，第 16 页。

[2] 陈家增、田家豪、查宇昂：《电子游戏与文化认同》，《科技传播》，2022 年第 9 期，第 129-131 页。

[3] 台湾网络信息中心：《2024 年台湾网络报告》，<https://report.twnic.tw/2024/>。

[4] 台湾教育事务主管部门：《2023 年学生网络使用情形调查报告》，https://www.edu.tw/News_Content.aspx?n=0217161130F0B192&s=3B2012C9EE2380B5。

[5] 《黑神话：悟空》产品介绍，游戏科学网站，<https://www.heishenhua.com/>。

然而,台湾舆论对《黑神话》展现出了两种截然不同态度。以三立新闻为代表的绿营媒体,声称西方玩家根本看不懂西游故事,甚至荒唐地建议大陆应向西方学习。更多绿媒对游戏进行猛烈抨击,认为文化输出踢到铁板。与此同时,更多岛内舆论指出,《黑神话》不仅是电子游戏圈的现象级事件,更是大陆在全面崛起后,第一次在西方长期统治的文化领域有了重大突破。对《黑神话》的过度政治消解,不仅对理解其文化内涵毫无帮助,反而暴露出台湾在文化包容性上的欠缺,对两岸正常的文化交流与融合形成了严重阻碍。

(一)《黑神话》对台湾青年文化认同影响的研究方案

本研究采用半结构化深度访谈法,基于文化认同理论与媒介技术哲学的双重视角,构建“数字媒介——文化符号——认同建构”的理论框架,探讨电子游戏通过跨文化叙事对重构台湾青年中华文化认同的作用。研究基于以下假设:一、作为数字媒介的高沉浸式文化产品,电子游戏能够突破传统单向传播的局限性,在玩家体验中形成文化认同的共情效应;二、在技术层面,电子游戏能够激活台湾青年对中华文化的再发现机制,这种认同重构过程受到个体成长背景与数字媒介使用习惯的双重调节;三、在价值判断维度,游戏玩家社群形成的二次创作与意义再生产,将形成跨地域的文化对话空间,其认同建构效果呈现“符号解码——情感共振——价值内化”的渐进式特征。

访谈于2024年12月至2025年1月期间展开,选取7名台湾青年作为研究对象。他们生活于台北、桃园、台中等城市,年龄介于20至40岁之间,涵盖高校学生、职场新人、自由职业者等多元身份,是活跃在不同领域的青年群体。7位台湾青年均有接触大陆文化产品的经验,一部分是电子游戏爱好者,另一部分则较少直接使用电子游戏。

表1 受访者简介

受访者编号	年龄	居住地	简介
受访者 A	28	台中	男,资深电子游戏玩家,《黑神话:悟空》玩家
受访者 B	23	台北	男,关注大陆科技发展,简单体验过《黑神话:悟空》
受访者 C	38	台北	男,电子游戏爱好者,简单体验过《黑神话:悟空》
受访者 D	31	台北	女,资深电子游戏玩家,《黑神话:悟空》玩家
受访者 E	22	桃园	男,资深电子游戏玩家,《黑神话:悟空》玩家
受访者 F	36	新北	女,中华文化爱好者,看过《黑神话:悟空》直播视频
受访者 G	30	高雄	女,电子游戏爱好者,看过《黑神话:悟空》直播视频

资料来源:作者自制。

访谈内容设计采用文化产品接触的基本状况、情感联结与体验差异、跨文化交流实践、文化认同影响评估的四板块递进结构。具体围绕八个核心问题展开,重点考察《黑神话》的叙事重构、角色情感投射、跨媒介体验差异等维度。访谈过程中采用追问策略,如当受访者对“文化共鸣”概念产生歧义时,通过“是否愿意与对岸青年交流游戏体验”等具体问题具象化引导。

表 2 访谈大纲

1. 是否了解或接触过大陆的文化衍生产品，如《黑神话：悟空》等？接触这些作品的第一感受是什么？
2. 你周围是否有朋友接触过这些作品？他们的评价是什么？
3. 《黑神话：悟空》的玩家在角色扮演的过程中能够对孙悟空这一形象产生情感上的联结吗？这与其他西游 IP 的文化产品（影视作品、书籍等）带来的体验有何不同？
4. 在接触与体验《黑神话：悟空》游戏后，是否会对其其他大陆电子游戏或文化产品产生兴趣？
5. 对《黑神话：悟空》的在线交流，是否可能让很多原本不可能认识的两岸青年有了熟悉和交流的机会？你是否愿意与对岸的朋友探讨这些文化产品？
6. 《黑神话：悟空》的成功能否代表大陆文化产业成就？对大陆文化产品的刻板印象是否还存在？
7. 你认为《黑神话：悟空》是否重塑了中华文化 IP 的吸引力？如果是，通过什么手段？如果不是，还需在哪些方面加强？
8. 你认为《黑神话：悟空》能够唤起台湾青年对中华文化的热情和共鸣吗？如果是，有何事例？如果不是，是何原因？

资料来源：作者自制。

在对访谈结果的质性分析中，首先提取“角色代入感”“技术震撼”“文化符号创新”等初始概念，继而建立“传统 IP 解构——现代技术重构——情感认同生成”的逻辑链条，最终提炼出文化传播、角色扮演、社交互动、情感共鸣四条核心路径。

（二）《黑神话》与台湾青年文化认同的构建路径

综合深度访谈结果与台湾舆论对《黑神话》在岛内传播情况的评价发现，虽然台湾民众对《黑神话》能否超越娱乐属性形成深层文化认同仍存在认知分歧，但他们普遍认为，该游戏通过新的技术手段重塑了传统神话的当代叙事，正潜移默化地影响着台湾青年的文化认同。

1、文化传播：通过沉浸式体验提升文化吸引力

媒介本身不仅是一种信息传递工具，还承载着丰富的文化内涵和社会意义。一方面，电子游戏的文本内容直接体现了它对于文化的媒介作用；另一方面，文化的传播以电子游戏为跳板跃入更广阔的空间。从这两个方面来讲，电子游戏所具备的媒介特征充分展现了其作为文化传播载体的潜力和可能。^[1]此外，游戏媒介通过对传统元素的现代诠释，既实现了文化的传承与创新，还为古老文明注入了崭新的时代意义，使其在当今社会背景下焕发出持久活力。

凭借着卓越的视觉表现和叙事手法，《黑神话》重新塑造了“西游 IP”的文化吸引力。《黑神话》通过电影化的画面呈现、精致的角色塑造以及跌宕起伏的故事情节，对中国古典神话的奇幻场景进行了高度还原，玩家仿佛穿越到神话世界，直观体验中华文化的魅力。受访者 A 表示，“孙悟空与各路神佛斗智斗勇、追求自由正义的场景令人印象深刻，这背后体现着中国传统文化的核心价值观。”相对于传统的文化教育和传播方式，“游戏的交互性和沉浸感大大降低了玩家对文化表达的接受和理解门槛”，从而逐渐建立起对中国文化的认知和认同。

其次，借助全球化的传播网络，游戏的文化辐射效应日益凸显。在 YouTube、B 站等平台播放的《黑神话》预告片达千万播放量，在台湾游戏社群中成为热门话题。受访者 B 认为，“自

[1] 吕浩正：《电子游戏作为中华文化国际传播的路径探究》，《科技传播》，2024 年第 16 期，第 163-166 页。

己的游戏爱好者朋友们都在网络中解读游戏内容，并对感兴趣的桥段进行再创造与传播”。这样的双向跨平台传播模式让游戏“不仅是一款娱乐产品，更成为展示中华文化的重要媒介”。

2、角色扮演：通过玩家身份认同深化文化归属感

在电子游戏中，玩家可以选择不同的角色进行游戏，每个角色都有其独特的性格、外貌、能力和背景故事。角色扮演元素几乎贯穿了所有电子游戏的类型。它强调的是玩家的参与，通过扮演、生成、升级具有成长性的虚拟角色，获得身份认同感。^[1]通过选择和扮演不同的角色，玩家可以体验到不同的人生经历和情感体验，从而逐渐了解自己的兴趣、爱好和价值观。角色的塑造也为玩家提供了一个自我认同的空间。这种情感共鸣和代入感不仅能够让玩家更好地理解和体验游戏中的文化内涵，还能够促进玩家的自我认知和自我成长。

作为中国传统文化中一个标志性的经典形象，孙悟空在《黑神话》中焕发出了新的活力。玩家通过角色扮演，以第一视角亲历它的成长与历险。这种身临其境的体验，不仅让台湾玩家对孙悟空这一形象产生了情感上的联结，还促使他们更深刻理解《西游记》这一文化经典，进而对孙悟空所象征的中华文化产生认同。

受访者C表示，随着游戏的推进，孙悟空需要掌握更高级的武术、法术等技巧，以获得能力上的提高。“玩家能够很直观地认识这些中国传统文化的表现形式，并在学习和运用这些技艺的过程中进一步加深印象”。受访者D认为，“与妖怪的战斗及对古代建筑的探索等与中国传统文化相关的场景和任务非常有趣”。通过不断接触、理解并且在游戏中使用这些文化元素，更多台湾青年伴随着角色成长完成了自身从文化接受者到文化共建者的角色转变，不知不觉中加深了对中华文化的认同。

3、社交互动：通过社交平台强化文化认同的情境感

现在的电子游戏玩家不再单纯追求竞技胜利，而是把更多的精力放在了建立虚拟社区群体中的深层次社交关系上。玩家自发组成以游戏公会为代表的组织形式，这些组织既是任务信息传递的枢纽，也是促使玩家互动从虚拟空间扩展到现实生活的平台。来自不同背景的个体因同一款游戏而建立联系，催生了更为密切的线下互动。这样的游戏外社交不仅打破了物理空间的限制，让更多原本不可能认识的玩家有了熟悉和交流的机会，也进一步加强了玩家的归属感与认同感。^[2]

《黑神话》拥有覆盖两岸众多用户的庞大玩家社区。在台湾，许多玩家都是通过社交媒体、游戏论坛、直播软件参与游戏讨论。在台湾游戏社区巴哈姆特中，两岸网友就游戏的通关秘籍、周边发布、推广活动等进行了广泛讨论。台湾青年通过即时互动提升了游戏技能，拓宽了对中国文化当代表达的认识，在更广阔的文化背景中全面体验和感知着中华文化。除线上的社区沟通外，围绕《黑神话》的线下活动使台青年玩家对大陆玩家传承中华文化的热情有了更清晰的认知，并以此为基础在游戏载体中阐述自己对中华文化的理解。受访者G认为，这种线上线下相结合的社交互动模式，“让两岸文化交流有了新的平台，也吸引了台湾青年对大陆的其他文化产品产生浓厚兴趣”。

[1] 徐莺云：《电子游戏审美表现对玩家体验的影响——以互动偏向与角色扮演为例》，《东南传播》，2020年第8期，第93-96页。

[2] 陈昌凯、朱晴菲：《电子游戏社交功能的演进与发展》，《大众文艺》，2022年第21期，第202-204页。

4、情感共鸣：通过情感纽带建立共同文化记忆

作为一种数字化的互动仪式，电子游戏为参与者搭建了兼具社交与情感交流功能的特殊场域。在这一虚拟空间中，玩家通过仪式化互动机制，不仅强化了对特定游戏社群的归属感与集体认同，更催生了一系列具有文化象征意义的符号体系。这些符号既是对游戏文化的具象化表达，也成为玩家情感投射的重要媒介。他们通过仪式化的社会交往活动，促进了社群成员的情感交往与情感团结。^[1]当青年在游戏体验中产生情感共鸣，并内化游戏所传递的价值理念时，其对游戏文化内涵的认知与认同将更加深入。

《西游记》是两岸同胞共同的文化记忆。无论在大陆还是台湾，西天取经的故事都深入人心。受访者 E 表示，体验《黑神话》的场景、人物、情节，“唤起了自己阅读《西游记》、拿着木棍耍金箍棒的儿时回忆”。这种情感上的深刻共鸣不仅增强了玩家的热情，更让他们意识到自己与大陆同胞在文化上的深厚渊源。

《黑神话》通过其特有的艺术风格和叙事手法，使这种感情上的共鸣进一步加强。受访者 F 说，游戏中大量的中国传统音乐、图片以及情景设计的元素与情节“营造出了一种浓厚的感动氛围，有时候玩着游戏会有热泪盈眶的冲动”。这种建立在情感共鸣基础上的文化身份具有较强的稳定性和持久性，对台湾青年的文化认知、价值取向的塑造也能够在更深的意义上得到强化。

（三）《黑神话》与台湾青年文化认同的变化

尽管部分台湾玩家难以完全理解游戏中文化符号背后的内涵，加之岛内绿营舆论的歪曲解读导致一些人产生抵触心理，但《黑神话》还是凭借精致的画面设计与丰富的文化元素，成功让台湾青年在游戏中直观感受到了中华文化的独特魅力，在现实生活中也更加积极参与文化传承与创新实践。

1、认可大陆文化产业成就，但刻板印象仍存

受两岸长期隔绝及台湾当局“去中国化”宣传教育等诸多因素的影响，台湾青年多有大陆文化产品缺乏原创性的刻板认知。然而，《黑神话》不仅在技术上走在国际前沿，更通过对中国文化经典的深度解读，将大陆文化产业的艺术创新力与文化表现力展现得淋漓尽致。在《黑神话》获得 Steam 大奖“杰出剧情游戏奖”后，巴哈姆特游戏社区上的台湾玩家认为，相对其他同类游戏，“《黑神话：悟空》的影像效果质量都高”，“第六章的美术音乐真的令人感动”，台湾玩家感受到了高水准游戏内容策划带来的震撼，更促使他们对大陆文化产业在全世界的竞争力进行重新评估。

在对《黑神话》的讨论中，有部分台湾青年表现出了一定的批判性思维。受访者 B 提出，“虽然游戏在技术上的表现是突出的，但是它的文化表达是否能够更加完善及丰富，还有进一步探讨的空间”。还有台湾玩家附和外媒对于该游戏“哪来的剧情”的质疑，认为“剧情只能算一般、远远算不上优秀”。台湾青年的这种批判性的态度表明，台湾青年在认可大陆文化产业成就的同时，并未完全抛弃此前的刻板印象，而是通过游戏的体验逐步形成更加多元辩证的认知视角。可以说，《黑神话》的成功给了台湾青年一个重新认识大陆文化产业的机会和平台。

[1] 诸葛达维，《游戏社群情感团结和文化认同的动力机制研究》，《现代传播（中国传媒大学学报）》，2019年第2期，第102-108页。

2、乐于体验中华传统文化，但缺乏系统了解

《黑神话》适度重构了《西游记》的人物形象和故事情节。虽然台湾青年对《西游记》并不陌生，但游戏将传统文化元素与新锐视听艺术相融合，借助先进科技与叙事创新，让他们重新认识这一经典。与书籍、影视作品等传统的文化传播方式相比，电子游戏的互动性和娱乐性使游戏所承载的文化内容更容易被接受和内化。《黑神话》不仅将孙悟空的成长故事情节呈现出来，更以体验式的文化传播方式，运用游戏机制和关卡设计，让台湾青年能够自然而然地感受到中国传统文化的魅力。

然而，台湾青年对中华传统文化的兴趣更多是基于个人体验，而非系统了解。这种兴趣往往是碎片化的，缺乏对文化整体脉络的深入认知。受访者D认为，在《黑神话》中“了解到了一些历史与文学知识，但没有太多精力和动力去深挖这些知识背后的文化内涵”。有台湾网络玩家表示，对于西游记的内容“只看过张卫健版的电视剧”。由此可见，游戏虽然可以激发台湾青年对传统文化的好奇，但仍然要经过系统的文化传播与教育加以引导才能实现更深层次的文化认同。

3、主动接触大陆网络文化，但融入程度较浅

大陆文化圈对台湾的辐射效应在《黑神话》的传播中展露无遗。通过社交媒体、游戏直播平台的跨平台推广，该游戏很快成为了台湾游戏界的热点话题。很多台湾玩家在大陆的社交平台上了解最新动态、与大陆的玩家沟通交流，这种跨地域的文化互动进一步模糊了两岸文化圈之间的界限。受访者E表示，“和朋友在体验游戏后，大家都开始对其他大陆游戏及文化产品产生兴趣”。从2025年初台湾青年群体对《哪吒2》的广泛关注可以看出，台湾青年通过日常化的关注和讨论主动拥抱大陆网络社会，对大陆文化圈的参与深度与广度都有所提升。

不过，尽管台湾青年对大陆文化产品的依存度在逐渐提高，但这种依存度更多是基于个人兴趣和娱乐消费，且这种消费行为更多表现为碎片化的娱乐需求，而非深层次的文化认同。从游戏社区更新频率来看，《黑神话》游戏通关后多数台湾玩家未持续关注后续更新，而大陆玩家群体的持续关注度则更高。这表明台湾青年虽然已经开始了对大陆网络文化的主动接触，但这种短暂的兴趣接触并未转化为更广泛的社会参与和深度的文化融入。

三、数字时代的台湾青年文化认同构建路径

2024年4月，习近平总书记在会见马英九一行时寄语台湾青年，两岸同胞要坚定中华文化自信，自觉做中华文化的守护者、传承者、弘扬者，增强中华民族的归属感、认同感、荣誉感，铸牢中华民族共同体意识。^[1]文化认同是构建中华民族共同体意识的重要基础。增强台湾青年的文化认同感，有助于其深刻理解两岸文化的同源性与内在联系，进而为两岸青年间的互动与两岸关系的良性发展提供动力。互联网传播覆盖广、互动性强、成本可控，我们可从打破信息壁垒、形塑集体记忆、贯通虚实场域等三条路径建构台湾青年文化认同。

（一）打破信息壁垒，建设中华文化共同体

曼纽尔·卡斯特（Manuel Castells）认为，在一个流动的世界，网络的世界，一个图像拼

[1] 新华社：《习近平会见马英九一行》，https://www.gov.cn/yaowen/liebiao/202404/content_6944443.htm。

凑的世界，意义错乱的世界里，种族性并不能作为意义重构的基础。在这个世界里，种族的要素被整合进了文化共同体之中，后者比种族性更强大，其范围也更广泛。^[1]数字时代，文化共同体作为更具包容性的意义系统，能够整合离散的文化要素，通过共享的文化编码系统实现意义再生产。

民进党当局持续刻意阻挠两岸人员往来，加上一些岛内媒体片面报道，台湾青年获得的资讯往往带有偏差，两岸青年间的信息壁垒也随之增高。在网络社会构建两岸文化共同体，是打破这一信息壁垒的最有效途径。海量的直观信息，使原先抽象的、遥远的概念变得鲜活、韵味十足，有助于台湾青年深入了解中华文化在大陆的发展与传承现状，从而纠正误解。

（二）紧跟社会发展，形塑新一代集体记忆

集体记忆不是一个既定的概念，而是一个社会建构的概念。^[2]在莫里斯·哈布瓦赫（Maurice Halbwachs）看来，集体记忆的构建是服务于当下需要的。传统集体记忆的固化框架往往在代际交替与社会转型中逐渐失效，新一代集体记忆的构建能够激活文化符号的流动性，使其既可以延续历史性，又能在与现代生活的碰撞中迸发新的活力。

针对青年群体的特点和爱好，创新性发展中华优秀传统文化，使之符合现代社会的生活方式和情感需求，才能引发更深层次的情感共鸣。不少受访台湾青年认为，孙悟空的勇气和对抗命运的不屈精神，完美契合了当下台湾年轻人对民进党傲慢执政下社会停滞不前的不满与不甘，这也是《黑神话》等在岛内火爆的原因之一。台湾青年从故事内核中体会到中华文化在当代社会中展现出的隽永韵味，对中华文化的认同感自然就能得到提升。

（三）贯通虚实场域，打造全媒介交流情境

由电子媒介所创造的情境发生变化时，会使社会情境进行重组创造，并由此产生新的社会情境。约书亚·梅罗维茨（Joshua Meyrowitz）认为，该情境的变化反作用于人们的行为和社会角色。^[3]在数字时代打造全媒介交流的贯通场景，能让不同群体更便捷地在动态交互中沉淀出共同群体感知。

《黑神话》等文化作品带来的虚实交融场域和双向互动体验，正在促使台湾青年重新审视流淌在血脉里的中华文化基因。这种基于共同体验的认同构建，远比单向度的文化传播更具穿透力。而当线上互动延伸到线下交流，文化认同将获得更具象的承载空间。两岸青年在生活化的日常场景中发现彼此共享的生活逻辑与情感结构，能够让传统的认同框架焕发出新的生命力。

台湾青年的文化认同受到多种因素的综合影响，包括历史记忆、社会环境、教育背景、家庭观念以及个人经历等。本研究从电子游戏《黑神话》切入，通过数字时代文化传播的视角，揭示了特定文化事件对台湾青年文化认同的建构效应。但需指出的是，这种影响可能是短期的、暂时的，要使其转变为长期的、稳定的认同，还需要从多方面进行深入思考和努力。此外，这种影响本质上是多因素交织的复杂结果。文化认同构建不能简单等同于符号传播，而需深入解

[1] [美] 曼纽尔·卡斯特著，曹荣湘译：《认同的力量》，北京：社会科学文献出版社，2006年版，第64页。

[2] [法] 莫里斯·哈布瓦赫著，毕然、郭金华译：《论集体记忆》，上海：上海人民出版社，2002年版，第39页。

[3] [美] 约书亚·梅罗维茨著，肖志军译：《消失的地域：电子媒介对社会行为的影响》，北京：清华大学出版社，2002年版，第61页。

析其背后的社会心理机制。面对台湾社会日益复杂的话语场域，仍需要建立更具时空弹性的分析框架，转向“文化认知——社会认知——价值认同”的三维构建路径，这既是学术深化的必然方向，更是两岸青年融合发展的现实需要。期待未来有更多研究能够从不同角度深入剖析这一重要议题，为推动两岸青年心灵契合和中华民族伟大复兴贡献更多智慧和力量。

(责任编辑 谢楠)

Exploration of the Construction Path of Taiwanese Youth's Cultural Identity in the Digital Era: A Case Study of the Video Game "Black Myth: Wukong"

Li Xiaozhe

Abstract: As an emerging form of media, video games play a crucial role in promoting cultural exchanges and building cultural identity among young people across the Taiwan Strait. Taking "Black Myth: Wukong" as a case, this paper explores the mechanisms through which video games construct cultural identity among young people. It is concluded that under the intertwined effect of the accelerating expansion in the influence of Chinese mainland cultural products and the continuous promotion of the "de-sinicization" policy by the Democratic Progressive Party (DPP), video games are constructing the cultural identity of Taiwanese youth through four paths: cultural dissemination, role-playing, social interaction, and emotional resonance. This has also led to new characteristics of their cultural identity, such as recognizing the achievements of the Chinese mainland cultural industry while still having stereotypes, being willing to experience traditional Chinese culture but lacking a systematic understanding of it, taking the initiative to engage with the cyber culture of the Chinese mainland but having a relatively shallow degree of integration. At the end of the article, three countermeasures are proposed, including breaking down information barriers, shaping collective memories, and bridging the virtual and real domains. These countermeasures provide positive references for constructing the cultural identity of Taiwanese youth in the digital era, and help to advance cross-strait cultural exchanges and the integrated development of young people to a deeper level.

Key Words: Digital Age; Video Game; Taiwanese Youth; Cultural Identity