

人格特质对大学生游戏角色选择的影响

朱莹, 胡哲*, 杨金艳, 宋若谷, 刘蕾

合肥师范学院教师教育学院, 安徽 合肥

收稿日期: 2022年6月5日; 录用日期: 2022年7月1日; 发布日期: 2022年7月13日

摘要

为了解大学生游戏角色的选择与人格特质的关系, 采用自编的王者荣耀玩家信息调查表和NEO-FFI大五人格问卷对289名在校大学生进行调查。通过多元Logistic回归分析发现, 开放性特质得分越高的个体, 越倾向于选择游戏中的法师和辅助角色; 宜人性特质得分越低的个体, 越容易选择游戏中的法师、刺客或辅助等角色。结果表明人格特质可以作为游戏角色选择的有效预测变量。

关键词

游戏角色, 王者荣耀, 大五人格, Logistic回归

The Influence of Personality Traits on College Students' Game Character Selection

Ying Zhu, Zhe Hu*, Jinyan Yang, Ruogu Song, Lei Liu

Teachers' Education College, Hefei Normal University, Hefei Anhui

Received: Jun. 5th, 2022; accepted: Jul. 1st, 2022; published: Jul. 13th, 2022

Abstract

In order to understand the relationship between the choice of college students' game characters and personality traits, 289 college students were surveyed using the self-edited Arena of Valor Player Information Questionnaire and NEO-FFI. Through multivariate Logistic regression analysis, it is found that individuals with higher Openness trait scores were more likely to choose mage and support roles in the game; individuals with lower Livability scores were more likely to choose roles such as mage, assassin or support in the game. It indicates that personality traits can be used as effective predictors for game character selection.

*通讯作者。

Keywords

Game Character, Arena of Valor, Big Five Personality, Logistic Regression

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

我国当前正处于移动互联网的高速发展时期,手机网络游戏扮演了重要角色。王者荣耀作为一款热门的 MOBA 手机游戏(Multiplayer Online Battle Arena, 多人联网在线战术竞技游戏),在较短时间内成为了移动电竞主流游戏,获得了极高的关注度和渗透率,大学生群体是游戏的主流玩家,领先于其他同类作品(梁嘉敏, 2018)。在王者荣耀中,玩家被分为红蓝两队,率先攻破对方主塔的玩家获胜,分三种游戏模式,每队分别有 1 个、3 个或 5 个玩家,每个玩家在每局游戏中仅控制一个角色,即玩家在游戏中操纵的人物,于赛前选择一项英雄职业作为游戏角色。王者荣耀中的英雄职业主要基于历史人物形象创建,共有 244 个角色形象,分为六种可选英雄职业,分别为射手、法师、刺客、辅助、战士及坦克,每种英雄职业具有迥然不同的角色属性和玩法。

已有研究表明,大学生游戏行为与多种心理因素有关(才源源, 崔丽娟, 李昕, 2007; 滕洪昌, 王晓庆, 2010)。如才源源等人发现,游戏爱好者更能从游戏中获得情感、人际交往、成就体验等心理需求,且不同性格特征的游戏玩家在选择游戏类型及心理需求的强度、内容上都存在差异(才源源等, 2007)。滕洪昌和王晓庆也发现,成就体验、缓解压力与宣泄、寻求刺激、逃避显示和交往与归属构成了影响网络游戏的五方面心理因素(滕洪昌, 王晓庆, 2010)。可以发现,不同研究所发现的影响因素并不一致,而且在游戏越发多样化的当下,影响游戏行为的心理因素可能因游戏不同而表现出差异。

人格描述人的一系列认知、情感及行为模式,是可预测个体行为的特质。其对游戏行为的预测具有更广泛的意义(王登峰, 1994)。张广磊和邓光辉对网络游戏行为偏好与 EPQ 人格特质的关系进行了研究,发现不同气质类型的玩家在游戏中表现出显著不同的行为偏好,如黏液质玩家的攻击态度更高,胆汁质玩家的攻击行为得分更高(张广磊, 邓光辉, 2009)。马亮和倪国娟也发现网络游戏行为偏好与大五人格之间的关系,开放性得分高的玩家在游戏中有更多的情感投入,也更容易表现攻击情绪,同时宜人性得分高的玩家也易表现攻击情绪(马亮, 倪国娟, 2011)。但这些研究仍然缺乏具体游戏行为的针对性。

目前,大部分研究集中在对 MOBA 游戏本身特色的分析,或研究游戏行为对心理因素、心理发展的影响,但在手机游戏已不可遏制地成为大学生生活一部分时,我们希望在了解游戏玩法的基础上,进一步有针对性地探讨游戏行为产生背后的心理原因,丰富人格理论的应用研究。在 MOBA 游戏中,游戏角色是游戏吸引力和游戏胜负的重要因素,本研究尝试探讨不同大学生玩家的人格特质在游戏角色选择中的作用,初步揭示影响游戏角色选择的心理机制,并为高等教育工作者和游戏角色设计者提供可操作性建议。

2. 方法

2.1. 研究对象

采用方便抽样法,从合肥市两所高校随机抽取在校大学生进行问卷调查。共发放问卷 462 份,回收 393 份,剔除无效问卷后获 289 份有效问卷。剔除标准为:作答不完整,作答有明显规律,未玩过王者

荣耀, 游戏时间未超过三个月等。其中, 男生 161 人, 女生 129 人; 大一 21 人, 大二 98 人, 大三 118 人, 大四 52 人; 理工类 209 人, 文史类 61 人, 艺术类 19 人; 来自城市学生 131 人, 农村学生 158 人。

2.2. 研究工具

2.2.1. 玩家信息调查表

采用自编的玩家信息调查表对大学生的游戏行为进行评定。主要调查王者荣耀玩家的段位、游戏时长、每日在线时间、最擅长的英雄职业等, 并区分出未玩过王者荣耀的被试。王者荣耀有 7 个段位, 即倔强青铜、秩序白银、荣耀黄金、尊贵铂金、永恒钻石、至尊星耀和最强王者; 角色设定分为 6 种英雄职业, 即战士、坦克、刺客、法师、射手以及辅助。

2.2.2. 大五人格量表(NEO-FFI)

采用 McCrae 和 Costa 编制, 姚若松等人修订的简式大五人格量表(姚若松, 梁乐瑶, 2010)。问卷共 60 题, 分别测量神经质(Neuroticism), 外倾性(Extraversion), 开放性(Openness), 宜人性(Agreeableness)和尽责性(Conscientiousness)五个维度的人格特质, 每个维度对应 12 题, 以五级计分。根据姚若松和梁乐瑶对 NEO-FFI 在中国大学生中的应用分析结果, α 信度系数神经质为 0.77, 外向性为 0.78, 开放性为 0.63, 宜人性为 0.72, 尽责性为 0.74, 模型的拟合指标良好, 适用于中国大学生(姚若松, 梁乐瑶, 2010)。

2.3. 统计分析

使用 SPSS24.0 对数据进行描述性统计、方差分析及多元 Logistic 回归分析。

3. 结果

3.1. 大学生游戏行为现状

对大学生王者荣耀游戏行为相关数据进行描述性统计。在所有游戏玩家中, 最擅长使用的游戏角色人数分别为: 射手 40 人, 法师 99 人, 刺客 79 人, 辅助 40 人, 战士 25 人, 坦克 6 人。由于坦克使用人数较少, 且主流坦克角色兼有战士属性, 故将战士与坦克合并为一类角色。我们可以发现, 法师与刺客最受大学生玩家喜爱, 战士/坦克角色则相反。具体分布如表 1。

Table 1. Distribution of game characters

表 1. 游戏角色情况分布

	射手	法师	刺客	辅助	战士/坦克	合计
男	19	47	50	25	20	161
女	21	52	29	15	11	128
	13.8%	34.3%	27.3%	13.8%	10.7%	289

另外, 在玩家游戏时间上, 已连续游戏 3~6 个月的 50 人(17.3%), 6~12 个月的 136 人(47.1%), 12~18 个月的 71 人(24.6%), 18 个月以上的 32 人(11.1%)。在玩家每日在线时间上, 1 小时以内的 78 人(27%), 1-3 小时的 137 人(47.4%), 3~5 小时的 66 人(22.8%), 5 小时以上的 8 人(2.8%)。在游戏段位上, 从低到高分别为, 白银 74 人(25.6%), 黄金 104 人(36%), 铂金 57 人(19.7%), 钻石 34 人(11.8%), 星耀 13 人(4.5%), 王者 7 人(2.4%)。大多数玩家处于中等竞技水平。

3.2. 不同游戏角色在不同人格特质上的差异

分别以大五人格的五个维度为因变量, 以游戏角色为自变量, 进行单因素方差分析。结果表明, 在

大五人格的宜人性维度上, 游戏角色之间存在显著差异, $F(4, 284) = 6.7, p < 0.001$ 。事后多重比较发现, 射手在宜人性得分上显著高于法师、刺客及辅助($p < 0.01$), 战士/坦克在宜人性得分上显著高于辅助($p < 0.05$), 见表 2。

Table 2. Comparison of differences in different personality traits of different game characters ($\bar{X} \pm SD$)

表 2. 不同游戏角色在不同人格特质上的差异比较($\bar{X} \pm SD$)

	射手	法师	刺客	辅助	战士/坦克	F
神经质	36.6 ± 5.32	37.19 ± 6.19	36.72 ± 5.1	37.23 ± 5.94	36.35 ± 5.06	0.22
外倾性	37.2 ± 4.46	39.07 ± 4.75	39.13 ± 3.87	39.83 ± 4.56	38.84 ± 5.1	1.94
开放性	37.55 ± 4.34	38.43 ± 4.07	37.61 ± 3.72	38.2 ± 4.55	36.52 ± 5.21	1.43
宜人性	38.73 ± 0.74	35.59 ± 0.47	35.24 ± 0.53	34.3 ± 0.74	37.94 ± 0.84	6.7**
尽责性	38.73 ± 4.68	39.16 ± 4.69	39.18 ± 4.45	39.58 ± 4.48	38.65 ± 5.68	0.25

注: * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$ (下同)。

3.3. 人格特质对游戏角色的多元 Logistic 回归分析

以游戏角色为因变量, 将战士/坦克这一类别作为参考类别, 以大五人格特质为自变量, 进行无序多分类变量的多元 Logistic 回归分析, 并对性别、年级、专业、生源地等人口学变量进行控制。结果显示, 在总体回归模型中, 控制变量方面, 仅专业对游戏角色有显著预测作用($p < 0.05$), 主要表现在理工科大学生更倾向于选择刺客角色; 人格特质方面, 开放性与宜人性对游戏角色有显著的预测作用($p < 0.05$)。其中, 开放性对法师和辅助角色的选择有正向预测作用, 与参考类别相比, 可能性都超过 1.2 倍; 宜人性对法师、刺客和辅助角色的选择则起到负向预测作用, 与参考类别相比, 可能性都超过 0.8 倍。各项参数见表 3。

Table 3. Multivariate logistic regression analysis of the big five personality predicting game characters

表 3. 大五人格预测游戏角色的多元 logistic 回归分析

变量	偏回归系数 B	标准误 SE	Wald 值	P 值	OR 值	95%置信区间
射手						
神经质	-0.004	0.050	0.005	0.943	0.996	0.9~1.1
外倾性	-0.099	0.068	2.148	0.143	0.906	0.79~1.03
开放性	0.085	0.067	1.612	0.204	1.089	0.95~1.24
宜人性	0.017	0.055	0.099	0.753	1.017	0.91~1.13
尽责性	0.056	0.073	0.600	0.439	1.058	0.92~1.22
法师						
神经质	0.007	0.046	0.021	0.885	1.007	0.92~1.1
外倾性	-0.028	0.060	0.218	0.640	0.973	0.87~1.09
开放性	0.184	0.062	8.822**	0.003	1.202	1.06~1.36
宜人性	-0.128	0.051	6.338*	0.012	0.880	0.8~0.97
尽责性	0.008	0.063	0.016	0.898	1.008	0.89~1.14
刺客						
神经质	-0.033	0.048	0.480	0.488	0.967	0.88~1.06
外倾性	-0.043	0.064	0.463	0.496	0.958	0.84~1.09

Continued

开放性	0.111	0.063	3.130	0.077	1.117	0.99~1.26
宜人性	-0.149	0.054	7.744**	0.005	0.861	0.78~0.96
尽责性	0.032	0.065	0.248	0.619	1.033	0.91~1.17
辅助						
神经质	-0.019	0.054	0.119	0.730	0.981	0.88~1.09
外倾性	0.008	0.074	0.013	0.909	1.008	0.87~1.17
开放性	0.151	0.073	4.304*	0.038	1.163	1.01~1.34
宜人性	-0.201	0.063	10.015**	0.002	0.818	0.72~0.93
尽责性	0.022	0.075	0.086	0.769	1.022	0.88~1.18

4. 讨论

本研究结果表明,使用王者荣耀的大学生中,超过80%的玩家已连续游戏6个月以上,超过70%的玩家每日游戏时间在1小时以上,接近70%的大学生玩家仅处于中等竞技水平,可见王者荣耀已成为大学生生活的一部分,但并未成瘾,游戏水平随游戏时间的增加而增加。从游戏角色看,大学生玩家都有最擅长的英雄职业,其中,法师与刺客最受欢迎,战士与坦克使用人数最少,这可能与各角色的游戏属性有关。法师与刺客生存能力都较弱,但具备极强的攻击力、控制力或爆发性,能最在短时间内击杀对手,玩法多样,风险性高,可为玩家带来更具刺激性的游戏体验,而战士与坦克往往生存能力强,攻击力一般,但需要在团战中充当先锋或承受敌方伤害,玩法相对较少,所带来的刺激与成就感不及前者。另外,射手具备超强的远距离输出能力及控制技能,可左右游戏胜负,玩家在使用中可能存在一定心理压力;辅助能为队友提升状态或控制敌方英雄,对队友的帮助非常实用,但生存能力和输出能力都较平庸。

从游戏角色与大五人格特质的关系中,我们发现不同游戏角色的选择在宜人性特质上存在显著差异,射手高于法师、辅助或刺客,战士/坦克又高于辅助。射手能左右比赛胜负,但必须依赖辅助、战士或坦克的帮助和保护,故要用好射手必然要能与其他角色有良好合作,且信赖他人,这正是宜人性所体现的人格特质,如善于合作、值得信赖、温顺,具有更满意安全的人际关系等(王登峰,1994)。而战士/坦克一般需保护后排射手或法师,同时也承担进攻职责;辅助主要在于保护,其使用与玩法则相对单一,对宜人性的需求也相对较低。

在多元 Logistic 回归分析中,得到了可预测游戏角色选择的人格特质,即宜人性与开放性。我们以战士/坦克作为参考变量,即与战士/坦克相比,开放性得分越高的玩家,越可能选择法师或辅助,而对于法师、刺客或辅助等职业的选择,其所需宜人性特质水平相对较弱。如上所述,法师生存能力弱,但攻击力强且玩法多样,而辅助需在面对不同战况时,仍能不断给予队友帮助,这都涉及个体体验或经历新奇事物的开放性,反映个体创造性及对新颖性、多样性的偏好。与以往结果一致(刘玉凡,王二平,2000;白新文,王二平,李永娟,2006)。另外,玩家对角色的选择也受宜人性的影响,刺客往往单独行动,快速升级,并在敌后伺机击杀,同时也是最难操作的英雄职业,一般不太依赖队友,选择这类角色的玩家需果断、灵活、隐蔽、有风险偏好,不强调宜人性。翁清雄等人(翁清雄,彭传虎,曹威麟,席西民,2016)在研究大五人格与职业成功关系的结果中显示,宜人性得分更低的管理者能更好的完成工作,这与管理者在完成职责过程中不能因个人利益而牺牲团队利益有关。这与本结果有相似之处。

总之,我们发现大五人格的宜人性与开放性特质能预测大学生玩家游戏角色的选择。同时也表明在游戏中,无论使用哪种角色都需具备同等的情绪稳定性、外倾性、责任心等人格特质。

5. 结论

本研究以使用王者荣耀的大学生玩家为研究对象, 对游戏角色的选择与大五人格特质的关系进行调查, 我们发现大学生对王者荣耀游戏有较高的时间投入, 有偏爱的游戏角色, 射手、战士/坦克等角色在大五人格的宜人性维度上得分显著更高, 且宜人性与开放性特质能显著预测大学生玩家对游戏角色的选择, 表现为高开放性或低宜人性玩家更擅于使用法师及辅助角色, 低宜人性玩家也更可能选择刺客角色。

基金项目

安徽省大学生创新创业项目(S202014098097), 安徽省质量工程教学研究项目(2020jyxm1579), 安徽省人文社会科学研究重点项目(SK2020A0112)。

参考文献

- 白新文, 王二平, 李永娟(2006). 大五人格与绩效: 团队水平的研究. *心理科学进展*, 14(1), 120-125.
- 才源源, 崔丽娟, 李昕(2007). 青少年网络游戏行为的心理需求研究. *心理科学*, 30(1), 169-172.
- 梁嘉敏(2018). 中国移动电竞赛事传播研究——以 KPL 王者荣耀联赛为例. *中国报业*, (10), 20-21.
- 刘玉凡, 王二平(2000). 大五人格与职务绩效的关系. *心理科学进展*, (3), 73-80.
- 马亮, 倪国娟(2011). 大学生的网络游戏行为偏好与大五人格的相关研究. *中国科教创新导刊*, (34), 131-132.
- 滕洪昌, 王晓庆(2010). 网络游戏行为的心理因素探析. *重庆电子工程职业学院学报*, 19(5), 97-100.
- 王登峰(1994). 人格特质研究的大五因素分类. *心理科学进展*, (1), 34-41.
- 翁清雄, 彭传虎, 曹威麟, 席酉民(2016). 大五人格与主观职业成功的关系: 对过去 15 年研究的元分析. *管理评论*, 28(1), 83-95.
- 姚若松, 梁乐瑶(2010). 大五人格量表简化版(NEO-FFI)在大学生人群的应用分析. *中国临床心理学杂志*, (4), 457-459.
- 张广磊, 邓光辉(2009). 网络游戏行为偏好与 EPQ 人格特质的关系研究. *中国临床心理学杂志*, 17(2), 225-226, 187.