

# 角色认知与关系建构： 青年游戏实践的社会交往研究

## ——基于《王者荣耀》游戏玩家的学术考察

赵红勋<sup>1</sup>，陈霞<sup>2</sup>

(1. 河南大学新闻与传播学院，河南开封 475001；

2. 河南大学影视艺术研究所，河南开封 475001)

**摘要：**在媒介化的知识观照下，游戏不再是一种单纯的玩耍/消遣性工具或手段，而是成为黏合着传播意义的媒介形态。在游戏的媒介化阐释中，社会交往属性被优先置于突出的“显要性”位置，并恰切地映射于青年主体的话语实践之中。以现象级手机游戏《王者荣耀》的青年玩家为对象，通过深度访谈的研究方法，考察其游戏实践中的社会交往表征及其影响，为理解青年的游戏实践提供一种社会认知与批判思考。研究发现：青年游戏实践中的社会交往涉足了自我交往、人际交往和群体交往等三重维度，既在符号性的想象性互动中深化了对游戏角色的认知，又在多元主体的对话、沟通与互动中对社会关系进行了意义的重构；借由游戏形式进行的社会交往，不仅构筑了游戏的流行化趋势，深化了青年群体的文化认知，而且在“依赖”与“沉迷”的现实境况中加速了青年重构社会实践的进程。

**关键词：**青年群体；游戏实践；社会交往；《王者荣耀》

**中图分类号：**C912.1

**文献标识码：**A

**文章编号：**2096-8418 (2021) 06-0050-08

## 一、问题的提出

作为释放压力、调适情感与抚慰情绪的娱乐形式，游戏始终在历史的长河中占据着一席之地，并日益成为日常生活实践的重要表达质料。不论是冬月三两挚友围炉博古论今，还是夜幕华灯初上街坊杂耍，抑或电子竞技玩家的在线狂欢，无不在一种游戏的行动实践中彰显着社会交往的意义。正如马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）所言：“一切游戏都是人际交往的媒介。”<sup>[1]</sup>由此，任何游戏实践都是在人与人之间的互动/交往中形成，其内在纹理自然地关联着“作为媒介的传播”思想，从而恰切地印证了威廉·斯蒂芬森（William Stephenson）将游戏视为一种传播实践的主旨，以此在传播的科学化范畴中激活游戏的社会交往意义。

置身于当代社会，关涉游戏的实践话语已不再局限于传统的面对面的“在场经验”，而是借助移动智能、互联网等技术形式塑造出了“虚拟在线”的（网络）手机游戏形态，诸如《王者荣耀》《和平精英》《阴阳师》等。根据艾媒网的最近数据显示，“在手机游戏玩家中，“90后”、“95后”占到了八成的比例”<sup>[2]</sup>，也就是说，青年成了手机游戏玩家的主要力量，并借由各种各样的手机游戏样态进行休闲消遣与娱乐放松。当然，青年的手机游戏实践远不止身心感官的放松体验，而是贯通着媒介属性的

**基金项目：**教育部人文社会科学研究青年基金项目“青年群体的社交媒介依赖及其矫正机制研究”（21YJC860028）；中国青少年研究会重点课题“媒介化时代青年游戏实践的社会交往研究”（2021A07）；国家社科基金资助优秀社科学术社团项目资助课题（20STC038）。

**作者简介：**赵红勋，男，副教授，博士；陈霞，女，助理研究员，硕士。

沟通与交往意义。正如丹尼斯·麦奎尔(Denis McQuail)所言:“媒介使用本身是一种普遍存在的正常的社交行为方式,是一种可以接受的实际社会互动的替代品。”<sup>[3]</sup>由此,青年群体的游戏实践之中糅合了社会交往的丰富内涵。那么,这种社会交往究竟是如何体现?对青年群体又会产生什么样的影响?本研究将以这些问题为思考原点,以《王者荣耀》这一爆款游戏样本的青年玩家为对象,通过深度访谈的质性研究方法,考察游戏实践中的社会交往表征及其影响,从而为理解青年的游戏实践提供一种社会认知与批判思考。

## 二、文献综述

### (一) 青年的网络游戏研究

著名游戏文化研究学者约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)指出:“游戏是一首间奏,一段我们日常生活的幕间表演(interlude)。然而,作为一种定期反复出现的消遣,游戏往往就成为伴奏,成为补给,实际上往往成为生活中不可或缺的一部分;它装点生活,充实生活,乃至成为个人的必需品。”<sup>[4]</sup>在关涉游戏文化的理解中,赫伊津哈的游戏意指一种具有娱乐特性的活动。这种娱乐性活动在互联网技术的裹挟之下,衍生出一种新样态——网络游戏,并日益成为青年群体日常生活实践的重要内容。由此,青年的游戏实践成了学术研究的重要议题,并重点围绕游戏行为和游戏影响而展开。

一方面,青年的网络游戏行为研究。游戏行为本身蕴含着丰富的意义。刘瑞儒等人聚焦于行为这一本质特性,认为网络游戏行为包含正面激励、学习怠慢、行为失度、生理疲劳、游戏依赖以及人际疏远等六个基本面向。<sup>[5]</sup>孙秀丽等人论述了情感对于游戏行为的意义,认为情感可以调适、规制和控制玩家的游戏行为。<sup>[6]</sup>鲍鲟等人分析了小镇青年网游实践与现实生活的联系,并强调网游是青年筑造关系、营造归属感与温暖的重要载体。<sup>[7]</sup>

另一方面,网络游戏的影响研究。学者对青年网络游戏的影响褒贬不一。一是消极的影响。何威认为,《王者荣耀》中的历史人物篡改会在一定程度上影响青年用户的认知,导致对历史文化的误读。<sup>[8]</sup>燕道成认为,网络游戏具有超级魔力,能够引发游戏依赖,致使青少年出现性格孤僻、社交能力下降、安全意识薄弱等问题。<sup>[9]</sup>二是积极的影响。巢乃鹏认为,网络游戏中的亲社会行为会对线下亲社会行为影响有着积极帮助。<sup>[10]</sup>诸葛达维认为,虚拟的游戏社群能够增进玩家之间的情感交流,促进身份认同的深度推进。<sup>[11]</sup>

### (二) 社会交往研究

马克思作为交往理论的奠基人之一,虽未对该理论进行详细系统的阐释,但其思想中映射着社会交往的内涵。在马克思看来,交往在某种程度上与交换同义,即人或社会团体在某个时空下进行物质、精神、经济等信息交换。<sup>[12]</sup>在马克思的交往行为思想中,肯定了“人”的主体性价值。而哈贝马斯(Habermas)与马克思的交往理论有着一定的区别,他更加关注社会交往行为,认为社会交往是两个以上的社会主体通过语言等符号与他人建立关系并进行维系,在彼此理解的基础上进行互动行为,人们的社会互动行为是为了让计划与实践一致,确保社会有序和谐。<sup>[13]</sup>霍顿和沃尔在其著作中提出电视受众常常对其喜欢的电视人物或角色有种莫名的依恋,并发展成某种想象的人际交往关系,这种关系不同于现实的交往,这是一种想象的单向的关系即准社会交往。<sup>[14]</sup>

在新媒介时代,社会交往话题并没有随着时间推移而被遗忘在历史的长河里,反而为重构社会交往话语提供了新的切入点。徐详运等人提出了微信作为新媒体代表,人们在享受获取信息便利性的裨益的同时,也会受到社会交往对象、交往规范、交往情感等影响。<sup>[15]</sup>黄丽娜从社会交往的心理层面出发,认为新媒体的传受双向互动性使准社会交往变得更加真切,并分析了准社会交往对受众情感认同、

价值认同的作用机制。<sup>[16]</sup>

由是观之，在青年的网络游戏实践研究中，游戏的实践行为及其影响成为学者们关注的焦点，虽然也有研究涉及了青年网络社会互动，但鲜有将这一互动行为上升至社会交往层面进行深度剖析。基于此，本研究将以《王者荣耀》的青年玩家为研究对象，借助深度访谈的质性研究方法，考察游戏实践如何与社会交往产生意义的接合，既有助于理解青年群体的游戏实践及其生成动机，又能在行为的语境中参验社会交往的文化价值，为新媒体情境下的青年研究提供一种新的思考路向。

### 三、研究方法

在智能手机日益演化为“习以为常”的日常生活景观的新状况下，手机游戏渐次成为青年群体的“显要性”工具/装置/媒介。在纷繁多样的手机游戏样态中，由腾讯游戏天美工作室群研发的《王者荣耀》，日活跃用户破亿，并多次摘得游戏类的各种奖项，俨然成为一款现象级的手机游戏。在游戏玩家中，14—35岁的青年人是主体力量。基于此，本研究将以《王者荣耀》的20名青年玩家为对象，采用深度访谈的质性研究方法考察游戏实践如何与社会交往发生意义勾连与嵌合。

深度访谈是一种无结构的、直接的、一对一的访问形式。在访问过程中，访谈者可以揭示受访者对某一问题或事物的潜在动机、态度和情感，这对定性研究的意义挖掘具有重要意义。在具体的访谈过程中，本研究通过“滚雪球”的方式在游戏实践中获取样本。为了保证文本的多样性，避免所选取的样本由于性别、年龄、职业等因素的高度相似而导致文本同质化问题，本研究遵循“样本饱和”的基本原则，利用“理论抽样”的策略对样本进行挑选。如果在访谈过程中发现性别、年龄与职业等特征高度一致的样本则放弃。根据这一方法，最后获取了20名访谈对象的有效样本（男性玩家与女性玩家各10名，具体见表1），并在2020年7—12月之间通过微信、QQ或游戏等方式进行不定期访谈。

为了不泄露受访者的隐私，确保研究的客观性，本研究对其进行数字编号。此外，访谈资料运用中，格式为“编号+性别（M，男性；W，女性）+年龄”，如01-M-17则表示01号受访者为17岁男性。从受访者信息可知，其年龄分布在15—32岁之间，符合我国对青年的年龄认定范围<sup>①</sup>，学历从高中到硕士不等，且职业分布广泛，以此确保了样本的差异性。

表1 被访谈者基本情况

编号	性别	年龄	职业	编号	性别	年龄	职业
01	女	15	高中学生	11	男	17	维修工
02	女	19	服务员	12	男	21	大学生
03	女	22	大学生	13	男	23	外卖员
04	女	23	全职妈妈	14	男	24	硕士生
05	女	23	待业	15	男	25	建筑工
06	女	24	硕士生	16	男	26	国企员工
07	女	24	教师	17	男	27	银行职员
08	女	25	会计	18	男	28	篮球教练
09	女	26	媒体工作者	19	男	30	建筑工人
10	女	28	房产销售	20	男	32	军人

<sup>①</sup> 2017年中共中央、国务院印发的《中长期青年发展规划（2016—2025年）》明确了青年的年龄范围是14—35周岁。信息来源：[http://www.gov.cn/zhengce/2017-04/13/content\\_5185555.htm#1](http://www.gov.cn/zhengce/2017-04/13/content_5185555.htm#1)。

## 四、研究发现

### (一) 自我对话: 角色认知的想象性互动

美国社会心理学家乔治·赫伯特·米德 (George Herbert Mead) 认为, 自我可以拆解成互为联系、彼此作用的两个方面, 即作为意愿和行为主体的主我和作为他人社会评价和社会期待之代表的客我。主我是个人自我认知, 客我是个体对他人态度和评价做出的综合反应, 二者通过有意义的象征符号在不断互动中形成自我。<sup>[17]</sup> 由此, 自我的意义书写是在主体与客观的象征符号互动中产生与形成。对于游戏实践而言, 游戏角色设置是一个必不可少的环节, 只有设置了游戏角色才能真正进入游戏的世界。而游戏角色本身就是一种象征符号, 是玩家感官和情感的延伸, 也是进行自我对话的重要基础。

在玩游戏的时候, 都有虚拟的角色啊, 不设置角色没办法玩游戏的。而且, 寻找角色很重要, 因为玩游戏的时候, 那个角色就是自己啊。(18-M-28)

从某种意义上来看, 游戏角色为青年玩家提供了一种可供幻想的“英雄化”故事书写, 并借由这种想象化的方式诠释自我的内在交流, 既满足了青年群体儿时对英雄崇拜的幻想, 又在繁杂纷扰的世界中找到了可以与自我进行对话的一种“虚拟性对象”。

现在的手机游戏还是蛮多的, 开始玩“王者”的时候, 就很喜欢里面的角色, 像韩信、赵云等等, 这些英雄都是我小时候喜欢的。虽然也知道这(游戏角色)都是虚拟的, 但总是觉得自己和他们都是有关系的。(12-M-21)

我玩“王者”一年多了, 时间长了, 感觉和里面的很多人物(游戏角色)都很熟悉了, 就跟老朋友似的。(03-W-22)

当然, 游戏角色并非是一种单纯的人物选择, 它还是可以通过语音、个人资料等符号重新建构自我的虚拟形象。例如, 登录界面时, 会要求玩家完善有关个人特征的信息, 如游戏id、游戏头像、英雄装饰等。此外, 游戏中设有语音功能, 玩家也可下载语音插件进行声音重构, 他们会根据自己的喜好去装饰自己的游戏界面和英雄。

我喜欢在游戏里买皮肤和语音包, 因为游戏里原始提供的角色都差不多。不想和别人一样, 买这些装扮打扮角色区分其他玩家。(11-M-17)

另外, 对于青年玩家来说, 游戏角色的重构不仅刻画了一种理想化的自我, 而且还映射着他人对自己的期许或评价, 正如社会学家库利 (Cooley) 的“镜中我” (looking glass self) 所描述的那样: “他人对自己的期许评价是反映自我的一面镜子。”<sup>[18]</sup> 为了博取更多的注意力, 玩家犹如舞台上的演员, 以各种方式展现自己。

不管“打王者”还是玩“吃鸡”游戏, 我所选的角色永远是辅助性英雄如蔡文姬等, 虽然我更喜欢法师如妲己等英雄, 但是游戏要配合团体嘛, 队友常常需要我玩什么我就配合什么, 不能拖累队友。(05-W-23)

然而, 由于游戏媒介自身具有匿名性特征, 所以青年玩家的角色建构存在某种不协调的心理预期, 甚至有悖于日常生活的社会规范, 消解业已建立的伦理道德规范。在游戏实践过程中, 有些玩家借助虚拟的角色过度放飞自我, 渲染负面情绪, 引发道德危机, 使不文明现象屡屡发生。在游戏角色建构的不文明行为中, 脏话、爆粗口的出现频次相对最高。此外, 还有部分玩家因为买“外挂”严重或进行不良交易而导致封号。

现实中我挺有礼貌的, 但在游戏里却不是, 游戏里谁的行为惹到我, 我会毫不客气地放脏话, 顶多被举报扣分, 多玩几把游戏就好了。(14-M-24)

可以说, 游戏中的角色建构是玩家自我交往的有力佐证, 它诠释着主我与客我的“对话互动”, 是

个人社会化的过程。它涵盖个人与自我对话的内向传播以及与外界的信息交流,具有社会性交往的双向互动性。

## (二) 人际互动:关系的连接与凝聚

人际交往是社会交往的重要基础。马克·格兰诺维特(Mark Granovetter)将人与人之间的错综复杂的关系划分为两个方面,即强关系和弱关系,其中,强关系主要是基于血缘的或共同生活经验的相对稳定的关系网络,诸如亲人、朋友、同事等,而那种萍水相逢、泛泛之交的关系则被称为弱关系。<sup>[19]</sup>手机游戏根据玩家人际关系的特点,开拓出丰富多样的社交方式,但归根结底仍然是通过强弱关系来表现。

一方面,强关系在游戏中得以巩固与深化。从强关系的熟人交往来说,玩家登录游戏后,《王者荣耀》的游戏界面会自动显示好友(若选择微信方式登录,好友列表自动显示同玩游戏的微信好友)。另外,该游戏的队伍邀请机制十分简便,点开微信或QQ好友对话框,发出“一键邀请”,好友便可在微信或者QQ上收到组队邀请,点击确认即可进入游戏,这种简单化的组队程序,为线下好友的游戏上线提供了重要入口。与此同时,玩家与微信或者QQ好友的联系频次越高,系统会相应地增加好友之间的活跃度和亲密指数,并对高指数的玩家给予一定奖励。不难看出,游戏机制深化和拓展了青年玩家的现实社交关系网络,在体验玩游戏乐趣的同时,增加了熟人交往的黏性。

我和几个同事经常下班玩“王者”,上一天班累了组队只开队伍语音,有时候还可以“吐槽”一下公司里的事,感觉关系更亲近了。(18-M-28)

我喜欢和好朋友一起玩(游戏),比较放心。因为在游戏中经常会匹配到一些演员和“技术菜”的人,所以玩得不尽兴。熟人的话,(游戏)技术我都比较了解,会有安全感。(20-M-32)

另一方面,弱关系的耦合关联。《王者荣耀》队伍组建类型分为单人队伍、双人队伍和四人队伍等多种匹配方式。当玩家没有好友进行组队时,系统会自动匹配陌生队友,或玩家可在“世界”聊天界面“喊话”一键组队,等待其他玩家加入,也可以参加社团,邀请社团其他成员参与游戏。这些匹配机制为玩家提供了结交陌生朋友的平台,因为游戏中队友之间需要团队合作,相互扶持救助,队友之间谈话投机容易拉近与陌生人的距离。如果队友技术精湛表现优秀,很容易获得其他玩家的青睐,一轮游戏结束后会主动添加其为游戏好友,这无疑扩大了玩家的人际交往平台。

在游戏中组过cp和师徒,我现在的男朋友就是我游戏中的师傅。觉得不可思议,游戏真的是一个很好的交友平台。(09-W-26)

平时没人陪我打游戏的时候,我经常从“世界”里招募队友,现在的固定玩伴就是在“世界”队伍中招募的。在游戏中遇到聊得来的人会主动要微信,私下会主动联系别人。(11-M-17)

总的来说,强关系和弱关系并不是“泾渭分明”的两条区隔线,而往往是紧密交织,构筑出一张张密不透风的社会交往网络,因为强弱关系也根据青年自身的性格等其他因素在游戏交往中不断地相互转换。

## (三) 群体交往:仪式与社群的重新结构化

相对于个体而言,群体是两个及以上的个人,为了达到共同目标或实现共同理想,通过特定的方式进行的“再结构化”的人群。在社会交往的意义范畴中,群体交往以一种特有的集合性方式发挥作用,并通过情感的力量将不同成员凝聚起来,强化认同感和归属感。在青年的游戏实践中,群体交往主要表现在仪式化狂欢与虚拟社群互动两个方面。

第一,仪式化狂欢。媒介仪式主要是通过大众传播媒介参与某个共同性的活动或某项事件,最终形

成的一种象征性活动或者象征性符号。而游戏竞赛属于媒介仪式的范畴, 游戏赛事通过游戏直播呈现, 具有仪式等诸多特点, 并通过竞赛、加冕等加强仪式感。<sup>[20]</sup> 尼克·库尔德里 (Nick Couldry) 认为, 媒介自身可能就是一个仪式或公共庆典, 表明人们使用媒介本身这一行为就是一种仪式, 是某种戏剧性行为, 其主要目的不是为了获取信息。<sup>[21]</sup> 这恰恰符合手机游戏竞赛直播的特点, 游戏竞赛直播不像国庆阅兵或者奥运赛事等大型媒介仪式事件借助电视媒体单向性地向不同阶层的受众传输信息, 而是通过游戏媒介为青年玩家建造一个虚拟的场域, 尽可能地吸引受众广泛地参与到仪式中, 进行群体性的仪式互动, 以达到引发某种强烈的情绪, 增强游戏用户的群体凝聚力。

很喜欢游戏直播, 可以和很多玩家一起为喜欢的电竞战队加油。看到喜欢的选手打出漂亮的成绩会特别激动, 也会给他们刷评论、点赞、送礼物。(11-M-17)

在游戏直播中群体间的互动主要是弹幕互动。在游戏直播中游戏的竞赛全过程都被展现在玩家的眼前, 玩家可以根据赛事实时发表自己的看法, 其他玩家也可以对其他人的弹幕进行点赞和回复。所有弹幕都会涌现在现在直播的界面, 这种信息间的交流在观看赛事的群体中传播, 增强了群体的凝聚力。以《王者荣耀》为例, 每个赛季始末都有游戏直播, 玩家进入游戏直播的界面就能观看游戏赛事, 玩家可以发弹幕与其他人进行对话互动。

游戏直播我喜欢开弹幕, 因为有很多搞笑的评论, 偶尔给他们点赞。有时候看到大家刷统一的弹幕也会跟风评论, 看到屏幕刷统一的弹幕觉得非常震撼。(12-M-21)

第二, 虚拟社群互动。虚拟社群是指依靠网络技术链接衍生出的新的电子空间或拟态环境,<sup>[22]</sup> 如贴吧、微博、豆瓣、知乎等。它使人们的社会交往不再像过往拘泥于固定空间场所的“在场性”交流实践, 而是在肉身缺席的情况下与他人进行信息沟通与社会互动, 提高了受众对于历史人物和事件的沉浸度。在游戏实践中, 青年玩家随时随地都可以进入游戏界面, 通过各种符号来进行情感和行为上的互动。在这一过程中, 社群的意义也在发生改变, 即在技术的高度嵌入下人们日益脱离肉体在时空上的束缚, 通过情感、爱好在虚拟的媒介中形成聚集, 使身体缺席而在虚拟的空间达到情感共鸣, 从而形塑虚拟的社群交往样貌。

《王者荣耀》游戏中就存在各种虚拟社群, 比如英雄讨论群、游戏赛事讨论群、游戏上分群等。一群拥有相似背景、兴趣或爱好的人在群里进行持续性互动行为, 创造出了一种新的空间情境。在访谈过程中, 发现有超过一半以上的玩家都加入了游戏社群。

喜欢李白这个英雄, 所以加入唯爱李白群, 群里成员经常围绕李白讨论各种话题, 如给李白组 cp、李白的打法、李白皮肤等等。(14-M-24)

我是梦泪的忠实粉丝 (梦泪为王者电竞选手), 我特意在王者加入了梦泪的粉丝群, 我们经常在群里一起分享梦泪的表情包和游戏精彩瞬间。(06-W-24)

#### (四) 文化认知与实践再造: 游戏交往的意义审视

美国学者约书亚·梅罗维茨 (Joshua Meyrowitz) 在洞悉电子媒介引发的行为变革时, 深度阐释了媒介、场景以及行为的内在关联。在他看来, 场景在某种意义上正在建构信息系统的表达意指, 而“新的传播 (电子) 媒介技术的引进和广泛使用, 可能重建大范围的场景, 并需要有新的社会场景的行为”<sup>[23]</sup>。也就是说, 电子媒介在“介入”信息系统的场景化建构过程中, 既创造了一种新的情境模式, 又在此基础上衍生出与之相匹配的行为方式, 甚至在更大程度上改变着人们的信息认知以及实践行为。虽然梅罗维茨所建构的“媒介情境论”是围绕电子媒介而展开, 但其中映射的“新媒介对场景与行为的变革性影响”的核心理念仍然适用于当今的游戏传播。由此, 作为新媒介的游戏, 在青年玩家的行动实践中建构了新的媒介情境, 并在这种新情境的话语引导下重建文化认知以及引导实践再造。

首先, 游戏实践在一定程度上影响了青年的文化认知。在培养理论的知识阐释中, 媒介借由“象

征性现实”的建构潜移默化地影响了受众的观念以及行动，尤其对青（少）年和儿童的影响更为明显。手机游戏通过“文化符号”的策略性植入（如《王者荣耀》在游戏英雄、游戏皮肤等设置中都融入了传统文化的元素），构筑一个凝聚着多重文化向心力的新型媒介空间，从而在“润物细无声”的渗透中影响青年玩家的文化认知。

“王者”对我增加知识还是有点用处的，没玩“王者”之前我都不知道有“稷下”这个词，通过玩游戏，我了解了中国的稷下文化。（01-W-15）

我玩上官婉儿，婉儿的梁祝皮肤很好看，但是台词听不太懂，后来才发现婉儿的台词是越剧大师茅威涛配的。绝对是超良心，虽然听不懂，但是激发了我对越剧的兴趣。（14-M-24）

然而，《王者荣耀》在借用历史资料创设游戏角色、建构游戏场景、书写游戏故事的过程中，并没有完全尊重客观的史实，而是有一定程度的篡改，这样容易导致青年的文化认知失调，值得警惕。

之前我还闹过笑话，“王者”里李白的台词：“大河之剑天上来”，我还以为是李白的诗句，引用到作文里去了，被老师批了一顿。（11-M-17）

其次，游戏化交往延伸至现实生活，并悄然改变着青年的生活实践。一是游戏化语言被广泛地应用于社会实践。无论在虚拟世界还是现实生活中，语言始终是人们在进行社会交往之际最为重要的媒介，而游戏语言凭借简洁化和流行性等特征，成了青年在现实生活交流中重要的沟通语言，从而营造出强烈的认同体验。

经常拿游戏用语和现实的朋友交流，像“猥琐发育别浪”“稳住别浪”等，总在不经意的时候说出，有时候玩游戏的朋友能接住我说话的梗，我会非常开心，认为他是和我一样的游戏人，会主动地靠近他们。（19-M-30）

有些商家可会赚噱头了，把“王者”里的菜名全都改成英雄的名字或台词，十分可爱，我不自觉地就会下单购买。（09-W-26）

二是游戏社交依赖挤压了青年现实社交的时间。在游戏世界无需烦琐的礼节，不受规矩约束，自由地进行自我呈现，反观现实世界的人际交往就复杂多了，不仅社交成本大，还得付出很多精力和心血去维持人际交往，因而青年玩家倾向于在虚拟世界中寻求社会交往。

我都懒得去社交结交新的朋友了，认识一个人太麻烦了，维系一段友情也太难了，还不如打打游戏添加好友呢。（10-W-28）

不可否认，游戏很容易让人产生“依赖症”<sup>[24]</sup>，并将大量的时间倾注于游戏实践之中，从而挤占了现实社交的时间，导致现实社交活动匮乏，人际关系疏远。

游戏让人很是上瘾，玩了停不下来。只要玩了一把游戏时间表就崩盘了，老是打乱我的计划，也没有时间做其他事情（社交活动）了。（06-W-24）

## 五、结 语

在移动技术与智能媒介日益发达的当代社会，《王者荣耀》等各种各样的游戏形态凭借娱乐化的快感冲锋与社交化的交流体验，迅速“占领”了青年日常生活实践的重要版面。而游戏已不再是一种单纯的娱乐或休息工具，而是成为具有“可沟通性”“可交往性”的传播媒介。青年借由游戏这一特殊的媒介形式，在行动与实践的相互勾连中促成了社会交往的意义生产。在对《王者荣耀》这一爆款游戏样本的青年玩家的学术考察中发现，青年的游戏实践过程充斥着社会交往的知识话语，主要通过自我交往、人际交往和群体交往等三重维度体现，其间投射着“角色认知”与“关系重构”的双重话语体系，因为游戏过程中的交往既在“自我传播”的可能性中完成了与角色的想象互动，又在多元主体的沟通与交流中促成了社会关系的再生产。

经由游戏实践而形成的社会交往延伸了现实社会关系的人际网络, 扩大了社会交往的覆盖面和层次感。与此同时, 其建构的交往关系稳定性相对较弱, 难以长期维系。当然, 这种浅尝辄止的人际关系在一种“虚拟的幻想”中满足了青年对社会互动的深度想象, 并促使其不断地投入大量的时间和情感, 由此产生“游戏依赖症”而忽略现实的社会互动。恰如赫胥黎(Huxley)所言:“毁掉我们的, 恰恰是我们热爱的东西!”因此, 青年在游戏实践的社会交往中要保持理性认知, 规避虚拟交往的沉迷性投射, 善于在日常生活的生动实践中创造、巩固与深化社会关系的交往谱系, 以此提升青年社交的主体性意义。

## 参考文献:

- [1] [加] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸 [M]. 何道宽, 译. 南京: 译林出版社, 2011: 270.
- [2] 艾媒大文娱行业研究中心. 2019—2020 年中国移动游戏行业年度报告 [EB/OL]. <https://www.iimedia.cn/c400/70593.html>.
- [3] [英] 丹尼斯·麦奎尔. 受众分析 [M]. 刘燕南, 等译. 北京: 中国人民大学出版社, 2006: 99.
- [4] [荷] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人: 文化的游戏要素研究 [M]. 傅存良, 译. 北京: 北京大学出版社, 2014: 10.
- [5] 刘瑞儒, 符永川, 任锁平. 青少年网络游戏行为特征研究 [J]. 电化教育研究, 2011 (7): 47-53+60.
- [6] 孙秀丽, 黄少华. 青少年网络游戏行为的情感维度 [J]. 兰州大学学报 (社会科学版), 2014 (4): 65-70.
- [7] 鲍鲲, 马中红. 从“游戏即生活”到“游戏只是游戏”——小镇青年的网游实践与现实生活 [J]. 中国青年研究, 2019 (11): 13-21.
- [8] 何威, 李玥. 戏假情真:《王者荣耀》如何影响玩家对历史人物的态度与认知 [J]. 国际新闻界, 2020 (7): 49-73.
- [9] 燕道成, 黄果. 网络暴力游戏涵化青少年的传播心理动因 [J]. 中国青年研究, 2013 (1): 100-104.
- [10] 巢乃鹏. 网游对青少年亲社会行为的影响 [J]. 学海, 2015 (5): 24-30.
- [11] 诸葛达维. 游戏社群情感传播的互动仪式机制研究 [J]. 浙江传媒学院学报, 2018 (1): 123-129.
- [12] 胡为雄. 马克思的社会交往理论 [J]. 教学与研究, 2004 (8): 39-45.
- [13] [德] 哈贝马斯. 交往与社会进化 [M]. 张博树, 译. 重庆: 重庆出版社, 1989: 184.
- [14] Horton, D. & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry*, 19 (3): 215-229.
- [15] 徐祥运, 张特, 程子瑞. 哈贝马斯视域下微信使用对社会交往的负面影响 [J]. 自然辩证法研究, 2020 (7): 65-70.
- [16] 黄丽娜. 准社会交往: 社交媒体时代舆论引导心理路径 [J]. 编辑之友, 2019 (12): 53-56.
- [17] [美] 乔治·H·米德. 心灵自我与社会 [M]. 赵月瑟, 译. 上海: 上海译文出版社, 2018: 45.
- [18] [美] 欧文·戈夫曼. 日常生活的自我呈现 [M]. 冯钢, 译. 北京: 北京大学出版社, 2008: 19.
- [19] [美] 马克·格兰诺维特. 镶嵌: 社会网与经济行动 [M]. 罗家德, 等译. 北京: 社会科学文献出版社, 2015: 10.
- [20] 张茜. 媒介发展对仪式的影响及媒介仪式的产生 [J]. 东南传播, 2019 (6): 98-100.
- [21] [英] 尼克·库尔德里. 媒介仪式: 一种批判的视角 [M]. 崔玺, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2015: 34.
- [22] 赵红勋. 从“变形计”看青少年的媒介形象及其对价值观的影响 [J]. 中国青年研究, 2018 (4): 88-94.
- [23] [美] 约书亚·梅罗维茨. 消失的地域: 电子媒介对社会行为的影响 [M]. 肖志军, 译. 北京: 清华大学出版社, 2002: 36.
- [24] 赵红勋. 新媒体依赖视域下青年群体的“信仰风险”论析 [J]. 中国青年研究, 2020 (1): 13-20.

[责任编辑: 赵晓兰]