

做一个“正常的玩家”： 基于扎根理论的网络游戏玩家形象建构研究

关萍萍

(浙江传媒学院文化创意与管理学院, 浙江杭州 310018)

摘要: 面对广泛存在的负面社会形象, 网络游戏玩家积极主动地寻求建构“正常的玩家”形象。扎根理论研究发现玩家采取了以下措施: (1) 借由熟人关系进入游戏, 现实世界关系得以在游戏中有序延伸; (2) 在游戏互动中不断尝试协调时间与成败的冲突; (3) 在游戏社群内外采取多种策略建构多重游戏身份并达成内在统一。这不仅是玩家的反污名化努力, 更是协调物理现实与游戏世界、个人生活与游戏社群、时间与成败等冲突的积极行动, 以“正常的玩家”形象面对游戏群体外的社会大众和群体内的其他玩家。深入游戏过程把握玩家寻求正常化形象建构的意图, 重视其行动实践与建构成果, 对于构建良好的游戏产业乃至互联网生态具有重要的理论与实践意义。

关键词: 网络游戏; “正常的玩家”; 形象建构; 扎根理论

中图分类号: G899

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2024) 04-0033-10

从全球来看, 网络游戏产业得到了快速发展, 其中亚洲玩家占全球的 53%, 这得益于中国巨大的游戏消费市场。^[1] 2023 年, 中国游戏市场实际销售收入 3029.64 亿元, 同比增长 13.95%, 首次突破 3000 亿元关口, 用户规模 6.68 亿人, 同比增长 0.61%, 为历史新高点。^[2] 中国玩家群体数量居世界首位, 网络游戏也已经成为大众普遍接受的娱乐方式。同时中国社会舆论对玩家的行为规范具有严格的要求, 在媒体和公众那里拥有的负面形象远大于正面形象, 这极大地影响着玩家对自我及群体的身份建构行为。那么玩家是否愿意以及如何在游戏和非游戏场景中向他人呈现自己作为游戏者的身份呢? 玩家最终塑造了怎样的形象?

本文聚焦玩家的形象问题, 选择中国各个年龄的游戏玩家进行半结构化访谈, 运用扎根理论方法探索玩家身份建构的逻辑过程。研究发现, 玩家的形象建构依据“正常的玩家”的基本逻辑和标准进行。面对社会大众对玩家群体的负面印象, 广大游戏者会边游戏边自省, 采取弱化与强化、隐藏与凸显等多种策略塑造出一个“正常的玩家”的社会形象: 既符合现实世界的社会规范, 尽力减少自身形象的“污名化”, 又能顺畅融入游戏群体, 获得群体认同的玩家身份, 最终呈现为一个“沉浸而非沉迷”的自律可控的正常游戏状态。整个形象建构的过程就是玩家克服物理现实与游戏世界的价值隔阂, 恰当处理时间与成败、个人与社群关系中的多种冲突, 从而获得现实与游戏、外在与自我的多重认可的过程。

一、文献综述

社会建构论认为, 理想意义上个体总是追求内在统一, 把这些可能带来不同资源、包含多种冲突的

社会关系整合成完整的、统一的概念系统。^[3] 符号互动论将个体之间微观互动的过程描述为个体依附于社会群体并在其中习得语言,由此产生更普遍的自我和人际交流。^[4] 个体在行动和与他人的互动中建构自我的身份,并在这个过程中形成了向他人展示自我形象的方式以及形象本身。米德的“概化他人”(generalized other)这样阐释个体及其所属的社会群体之间的互动过程,个体深处群体之中,将社会态度、规范条例和看待世界的方式加以综合,通过假设一个普遍的、非个体的他人的视角,从而学会反身性地规范和监督自己的行为,最终融入群体。^[5] 每个个体都需要在社会中有一个或若干个被自我以及他人所认可的身份,身份就是自我与群体的合理化过程及合理化的结果。^[6] 这个身份既是自我努力建构的结果,也是在群体中相互被认可的结果。互联网时代,个体从现实世界进入网络世界,以社群化的方式存在,玩家作为“游戏者”的身份跨越现实世界与游戏世界,兼有现实人与游戏人的多重身份,其形象建构过程恰恰可以呈现出个体寻求内在统一、形成合理形象的逻辑。

与游戏相关的诸多哲学研究为人作为游戏者的当下状态、行为和形象做了正面的阐释,比如席勒有关人与游戏的经典论断,即“只有当人充分是人的时候他才游戏,只有当人游戏的时候,他才完全是人”,^[7] 胡伊青加做出“人是游戏者”的判断,^[8] 伽达默尔则认为“游戏的存在方式就是自我表现,而自我表现乃是自然的普遍的存在状态”。^[9] 基于数字技术的网络游戏是更具互动性的社交媒介,游戏本身提供了以更直接的方式建立身份认同的机会,玩家进入游戏进行玩家与计算机、与游戏、与其他玩家等三重互动,不同类型的玩家以不同的行动方式出于不同的动机在游戏中建立不同的社交关系,建构不同于现实世界的个体身份。然而,尽管网络游戏已经成为互联网娱乐活动的重要构成,玩家对自我的身份仍存在很多顾虑,只有一小部分玩游戏的人认为自己是游戏玩家。^[10]

这与技术以及游戏这种文化内容的价值内涵具有密切关系。技术有其功用这个事实就说明技术具有工具价值,即它可以被应用于一个特定的目的。^[11] 而基于技术平台开发的网络游戏则可能出现诸如正义、公平、诚实和合作等“大创意”以及包括暴力、剥削和贪婪在内的价值观念。^[12] 携带多种价值观念的网络游戏可能带来暴力、色情以及大脑、视力、超重等健康问题,以及游戏玩家的社交障碍等。^{[13][14][15]} 关于游戏和玩家的刻板印象广泛存在于影视剧、电视节目、新闻报道中而深入人心,如新闻媒体、影视作品对于网游青少年群体“责任感缺失”“问题少年”“犯罪倾向”、玩物丧志的社会越轨者等污名化建构。^[16] 实证调查发现,人们对网络游戏玩家的刻板印象围绕着四个主题:不受欢迎、没吸引力、游手好闲和缺乏社交能力。作为与世隔绝、孤独的新一代“沙发土豆”,年轻男性游戏玩家远非榜样。^{[17][18]}

游戏的负面含义导致人们不愿意公开承认自己是游戏玩家,同时由于话语权的缺失使得玩家的反污名化行动也较为困难。关于玩家群体如何主动采取行动更正自己的形象、改变刻板印象的反污名化行动研究较少,现有的研究只关注部分玩家群体或玩家的部分游戏行为,或者新闻报道与影视作品中的间接形象建构,如流行影视作品开始建构作为技术天才与市场创新者的网游青年形象,^[19] 前运动员会将电子游戏作为一种手段来加强他们体育身份的突出方面,^[20] 玩家会通过掌握的游戏资本以此支持其玩家身份。^[21] 尽管这些研究已经触摸到玩家试图向社会呈现正面的、积极的形象的努力,但是尚未更全面地关注全游戏过程中的形象建构行动,尤其对玩家群体意图构建的“正常的玩家”形象缺乏细节考察。本研究期待运用扎根理论方法深入探讨玩家如何在游戏中和非游戏场景中向他人呈现自己的多重身份,以及如何在多重世界与多重价值体系之间达成内在统一,从而构建“正常的玩家”的形象。

二、研究方法

(一) 扎根理论方法

作为一种重要的定性研究方法,扎根理论最早出现在社会学家巴尼·格拉泽和安塞尔·施特劳斯

的研究中。该方法提倡在基于数据的研究中发展理论，而不是从已有的理论中演绎可验证性的假设。格拉泽等人的扎根理论特别强调生成性的发现，施特劳斯把人看作是在其生活及世界中的积极行动者，而不仅仅是更大社会力量的消极接受者。他认为，过程而不是结构是人类存在的基础，事实上，人类通过参与过程产生了结构。^[22] 人类的互动是动态和解释性的，我们必须密切关注这一互动过程。后续发展中扎根理论形成了三大思想流派的演变，但在方法流程操作上都包括理论抽样、编码、编制备忘录、饱和以及同步数据收集分析等程序。

本文遵循经典扎根理论的编码规则和编码程序，利用该方法的理论优势探讨游戏玩家建构形象的全过程，对数据进行整理，形成开放编码框架，不断对其概念化和类属化，提炼关键概念和关键编码，对全部数据进行区别、分类和综合。最后选择编码将关键代码进行理论类属的契合性尝试，以图表方式整理思路、建立逻辑顺序，最终期待建构出能够解释数据的原创性理论。研究的三个分析程序为开放编码、轴心编码、选择编码，研究流程如图 1。

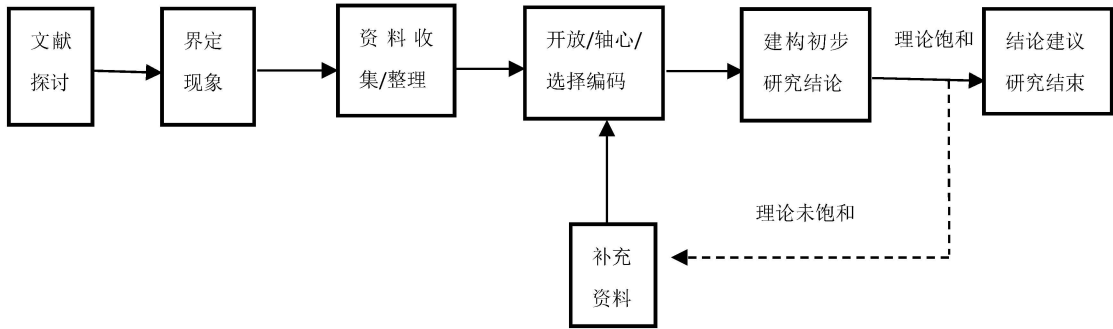


图 1 扎根理论研究流程图

（二）数据收集与访谈对象选择

20 世纪 90 年代中国开始有了第一批电子游戏玩家，最初的青年玩家如今已经步入 50 岁的年纪，在这 30 年的时间中玩家群体及价值生态也发生了巨大的变化。为了更全面把握这一变化的丰富性，就要关注全年龄玩家群体，本文访谈对象年龄从 20 岁到 53 岁，共选择 28 位满足条件的研究对象，访谈对象性别分布为男性 18 位、女性 10 位，学历覆盖专科、本科、硕士和博士，职业覆盖学生、企业员工、自由职业者及教育科研人员。采用面对面访谈 18 次，微信或电话访谈 10 次。28 位访谈对象在选择游戏平台方面是不同的，包括街机游戏、游戏机、电脑游戏（单机和网络）和手机游戏。每周游戏时间 7-12 小时是最常见的，许多访谈对象每次连续玩 1-2 小时。

在本研究中，我们采用半结构式访谈作为主要数据收集方法。访谈因其开放性而非常适合扎根理论，可以使我们能够确保每次访谈所涉及的概念具有一定程度的一致性。^[23] 为了更好地探寻网络游戏社群的关系细节，对“正常的玩家”的建构逻辑进行探索与阐释，我们需要直面研究对象、深入研究场景，需要更加关注过程而不仅仅是量化结果，更加注重理论的阐释性而不仅是对现象和数据的简单描述。这就要求我们要深入到玩家群体内部、游戏过程当中及泛游戏圈层里，围绕游戏与个人生活、玩家在游戏中与他人的互动关系、玩家的身份认知等议题设置开放式访谈提纲，以“你是怎么开始玩游戏的？你在游戏里或公会里与人有哪些交流？你如何看待自己作为玩家的身份？”等问题展开访谈对象的讲述，避免过于学术化、概念化表述带来交谈障碍。同时在访谈过程中，结合访谈对象感兴趣的议题，以访谈对象的讲述流畅性和兴趣点为指向引导访谈的进行。另外，我们选择了线下访谈与在线访谈相结合的方式，一方面，面对面访谈可以更细致地观察到采访对象的面部表情、表达方式等，以

提供更多的洞察。另一方面,互联网提供的时空灵活性有利于定性研究。^[24]在线方法使我们能够接触到不同的、地理位置分散的人群,以及因时间安排问题而不易接触到的信息提供者。此外,虚拟匿名性和较高的私人自我意识促进了个人信息和深层感受的披露。^[25]

本研究对访谈对象的编号以M和F区分性别,数字表示访谈顺序,所有访谈对象统一编码。借鉴信息饱和原则一般操作程序来确定访谈顺序,首先按照调查主题确立对象选择的起点,应用持续对比分析法梳理从第一人得到的信息指向与信息充分程度,然后选择最可能(最大差异法)提供不同指向或者更加充分信息的第二人,以此类推。为了保险起见,研究者不妨再多访谈一个或者多个对象,如果确信再无新信息,即可终止调查。^[26]访谈时间与访谈对象的陈述内容、意愿等相关,一般为在半小时至两个半小时之间。为保证研究的信度与效度,一方面,用一手访谈资料和二手资料多角度验证,对各层级编码进行多次反复编码,尽量避免主观臆断;另一方面,注重采访对象的代表性与特殊性之间的平衡,尽可能保障结果的准确性。

本研究的数据收集主要来源于对玩家的访谈记录、对玩家游戏及互动的观察、研究者与访谈对象的互动,以及通过社交媒体进行的网络访谈、玩家在网络平台上发布的各类游戏体验贴文来收集资料。除此之外,通过玩家、营销人员、设计人员的报告、媒体报道、游戏公司的公告报告、产业报告和政府政策文件等方式补充资料。本着“一切都是数据”的原则,通过录音、文字等资料整理,对原始数据采用逐行编码的方式,保持开放、贴近数据获得简单而精确的代码,同步进行研究思路的概念化;通过对开放编码的分类、综合与组织,在大量数据资料中形成最突出的类属,找出最频繁出现、最重要的概念,进行聚焦分析,共得出110个概念和19个次要类属。经过轴心编码得出5个主要类属提纲挈领,即:初始场景生成价值、价值冲突—时间与成败、游戏沉浸与价值协商、确立身份获得价值认同、正常—谋求价值交往合理化,与19个次要类属之间相辅相成。选择编码将主要类属和次要类属联系起来,置于玩家游戏历程当中,形成具有内在连贯性的相互关系,总结提炼出网络游戏玩家正常化形象的建构逻辑图。

总的来说,我们的发现表明,面对网络游戏及玩家的负面涵义,玩家在整个游戏历程中都试图谨慎处理自己在现实世界与游戏世界中的形象,首先通过主要类属“初始场景生成价值”玩家将现实世界关系有序延伸至网络游戏当中,借由游戏互动从游戏引介人那里学习并实践“正常的玩家”的标准,以网吧等场景搭建跨越物理现实与游戏世界的桥梁。其次,主要类属“价值冲突—时间与成败”聚焦玩家处理时间上的有限与无限、游戏成果的成功与失败等冲突,玩家对游戏时间的掌控及游戏成功的追求都是塑造“正常的玩家”的重要行动。再次,“游戏沉浸与价值协商”与“确立身份获得价值认同”两个主要类属则关注玩家游戏沉浸中面对游戏内的群体与非游戏玩家采取多种策略建构多重游戏身份,以协调现实世界与游戏世界之间的冲突。最后,玩家通过“正常—谋求价值交往合理化”学会树立“正常的玩家”的形象,以容纳自身多重身份存在并达成自我的内在统一。下面我们将具体分析玩家的形象建构逻辑及策略。

三、进入游戏:现实世界关系的有序延伸

主要类属“初始场景生成价值”重点关注玩家接触网络游戏的初始状态,从初始场景的接触属性来看,有玩家主动寻求与被动接受两种方式,场景也有游戏类与非游戏类两种类型。玩家第一次接触网络游戏总是有一个契机,在游戏类与非游戏类的场景中,某个引介人的推荐,或者是网吧、游戏厅

等场景的空间感染，甚至是对软硬件设备的新奇或被游戏营销信息吸引，主动寻求与被动接受的情况下玩家个体进入游戏世界。这都源于玩家现实世界某种关系向游戏世界的有序延伸。引介人都属于玩家的熟人圈子，而初始场景也是玩家业已熟悉或渴望的区域，大大减少了物理现实与游戏世界之间的陌生感。如访谈对象 M1 第一次接触游戏就是被自己的堂弟带入的，而 M3 因为在软件公司工作，公司的老板在玩一款网络游戏，希望他能一起玩，就开始进入这款游戏并成为忠实玩家。M4 则是因为对新出现的网吧、电脑等网络设备感兴趣而接触到游戏，尽管家里有电脑仍然愿意进入网吧玩游戏。

很多研究都发现，让玩家回答为什么会玩游戏或者会玩什么游戏这类问题时，从游戏作品本身往往不如从玩家的社交环境能找到更好的答案。玩家在最初与游戏相遇的时刻，周围的人以及所处的游戏场景比所谓好的游戏作品或游戏宣传更容易成为吸引他们关注游戏并进入游戏的关键因素。朋友、亲戚等身边的人带领进入游戏还会对玩什么类型的游戏有较大影响。^[27] 这一初始状态既是玩家过往作为一个正常社会人的生活价值与意义体验在游戏中的有序延续，更会影响玩家日后对网络游戏、故事背景及任务奖赏等价值设定及共同群体的偏好选择。这是确立“正常的玩家”形象的第一步，玩家从引介人那里学习如何选择游戏、如何操控游戏、如何在游戏中互动与竞争，由此获得一系列关于“正常的玩家”的标准。这是玩家从现实世界进入游戏世界的起始点，游戏特征与玩家行动都会影响其以后成为怎样的玩家，乃至影响玩家在网络游戏历程中的冲突、协商与认同（如图 2）。

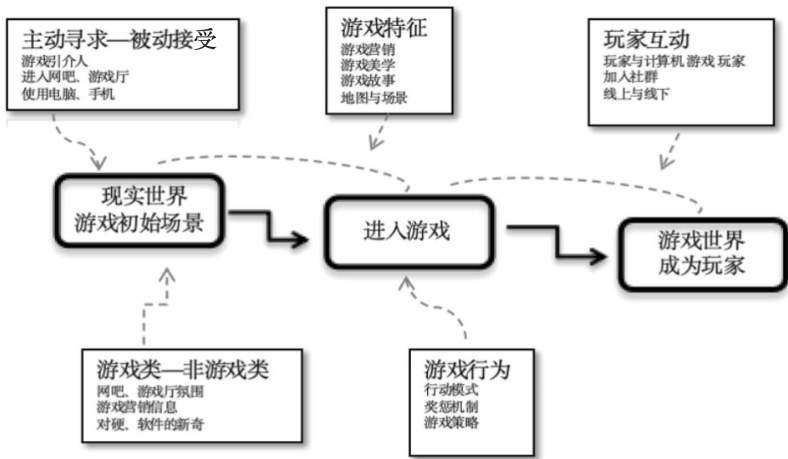


图 2 进入游戏：现实世界关系的有序延伸

四、时间与成败：恰当处理游戏冲突

主要类属“价值冲突—时间与成败”聚焦游戏中的核心冲突，从根本上来说，游戏世界的冲突就体现为有限与无限、成功与失败之间的冲突。^[28] 游戏的有限与无限，既是对游戏时间设定的区分，又包含游戏成败结果的本质不同。时间界定了两种不同的游戏竞技模式，一类是一定要有有限时间界限，另一类却是参与者尽力阻止游戏终结、期望无限期延续。游戏过程又因截然不同的游戏目标而有两种模式，一种是有明确成败结果，一旦出现成败结果就意味着游戏的结束，因此是有限游戏；另一种则不以暂时的成败为目标，包含若干个有限游戏的胜败结果，却仅仅只是整个游戏过程的一个瞬间，因此是无限游戏。^[29]

玩家置身游戏互动当中，不断尝试协调时间与成败的冲突，或是通过游戏消磨与淡忘现实时间，谋求游戏成功避免失败；或是因游戏破坏现实秩序主动抑或被迫离开游戏。很多玩家通过游戏融入群体，

反而回归正常的现实时间秩序,进而获得对人生时间的掌控感,游戏时间由此成为“正常的玩家”的重要组成。访谈对象 F12 的游戏体验很好地证明了这一点,她通过在游戏中获得其他玩家的宽容对待,对自己的判断也从自我贬低到自我接纳,慢慢敢于在游戏当中与人主动交流,延伸至线下也得到了巨大的改变,成为一个不再自卑、更加自信、热爱生活、对世界充满探索欲的女孩。因为游戏时间的掌控而收获了现实世界的重新认可,是游戏帮助她“回归了现实时间”的序列当中。然而,游戏时间的冲突在很多玩家那里表现为沉浸游戏不能自拔,玩的“一发不可收拾”(M1)。因为沉浸游戏而拒绝工作、拒绝交友、拒绝离开网吧全天游戏,成为社会大众眼中的“不正常”的“另类”。M26 认为过去的游戏经历仅仅是“消磨时间,谋杀生命”,“消耗人生,毁了青春,满足强迫症的需要,(想起过去游戏的经历觉得是)一种耻辱,一定程度上毁了我的人生,因此如今不再对游戏感兴趣。”“当我认识到我在虚拟世界努力奋斗所获得的,不过就是美工在上面给你加的一道白光以后,我就把这个游戏给删掉了。”^[30] 这类游戏行为“跨越界限、破坏秩序”,游戏世界严重入侵现实世界,两个世界之间失去了平衡。而游戏成败作为类比物理现实的重要指称,更是作为正常个体追求人生价值与意义的题中应有之义。“游戏你不行你可以投降,重新开始一把,那你的人生能投降然后重新开始吗?不可以。(在游戏里)坚决不投降,坚持到底,哪怕是一场必输的游戏,其过程也是值得体验的。把游戏当作人生,投降是不能重新再来的。”(M3) 时间与成败之间的游戏冲突既展现了玩家群体谋求合理交往的必要性,同时游戏冲突之处也是寻求合理交往的关键所在(如图 3)。

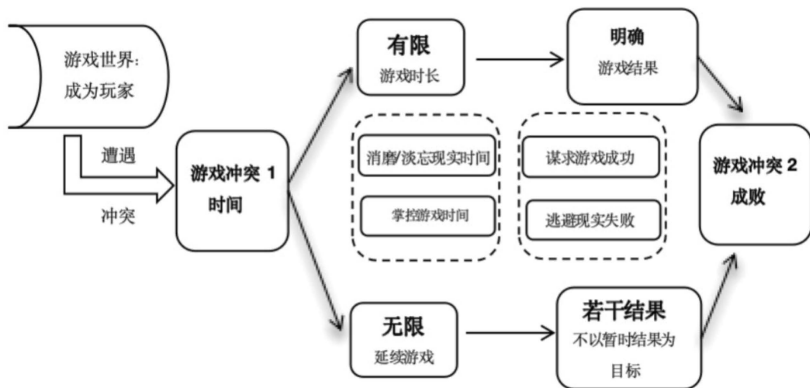


图 3 时间与成败：恰当处理游戏冲突

五、游戏沉浸：多种策略建构多重游戏身份

主要类属“游戏沉浸与价值协商”与“确立身份获得价值认同”涉及玩家的游戏沉浸过程,玩家在持续性游戏互动中获得诸多励志、合作与情感等主观体验,在游戏中自我协商或“独乐乐不如众乐乐”都是游戏沉浸的基本特质,成为玩家群体进行行动、协商的根本内涵。这一协商既包括玩家高度认可个体在游戏中的沉浸时刻,游戏品与人品的一致性为玩家形塑“正常”形象的重要方式。更包括群体共同行动中团队内的互动体验与和谐氛围,期间的情感可以由线上延伸至线下,这意味着游戏“虚拟”世界落实到了物理现实,成为日常生活的一部分。

为了获得群体认同,形塑内外一致的“正常的玩家”形象以达成多重身份存在的内在统一,玩家在面对游戏社群内外不同的受众时,其对“正常”有不同的界定,也会采取不同的策略。面对非游戏人群,玩家往往会对身份内容进行选择性告知,包括淡化自己与游戏的关系、弱化游戏在个人生活中的重要性,与非玩家一起吐槽游戏,较少甚至不提及玩游戏这种娱乐活动,以免给群体外他人留下关

于游戏的特殊身份线索。M11 认为自己“只是压力大的时候或者无聊的时候偶尔玩玩，并不上心”，因而并不认为自己是玩家，也不会主动提及。承认自己曾经游戏成瘾的 M5 面对这个问题，回答的有些犹豫，“看对谁，（比如对不玩游戏的人），还好吧。”他没有直接承认面对不玩游戏甚至是部分玩家会“隐瞒玩家身份”的做法，但是可以看出他非常犹豫和隐晦地提及自己作为重度玩家的经历。

同时，面对游戏群体内的人，玩游戏的人相比不怎么玩的人拥有更多关于游戏的资源和信息，这些关于游戏的资源会增强其对自我身份的认可程度，尤其在群体内部更会鼓励玩家身份的确认^[31]。访谈对象 F16 说自己“一开始接触游戏，玩《王者荣耀》，是为了社交，我发现身边的人会一起开黑，我觉得是一个很好的与人接触的方式。”F18 认为“游戏玩家的身份挺好的，相对来说是有益于社交的”。另外 M10 与 F7 是从大学期间一起玩游戏、谈恋爱，毕业后走入婚姻依然继续玩游戏的，因而彼此之间和对周围的亲人朋友都不隐瞒自己的游戏经历，游戏已经成为这个家庭的重要组成。

可以看出在群体内部玩家更愿意共享体验，尤其是通过团队内的身份建设、自我身份的荣耀建设等行动获得和强化身份认可与价值认同。身份建设内容丰富，既包括共同的家乡、国籍带来的高身份识别度，也包括团队管理者、高级别游戏者等角色认同，玩家个体也愿意树立游戏中的有钱人、英雄、领头人、帮助者、爱国者等形象，这些更利于游戏群体内自我形象的确立（如图 4）。访谈对象 M4 长期承担游戏公会管理的工作，他认为作为团队的成员尤其是团队管理者的身份增强了他作为玩家的身份感，“我完全是跟着这个团队玩，没有这个团队的话，我早就不会玩了。团队里有一种责任感，后来自己都属于管理层，谁被人欺负了，我就组织去（打回来）。在团队里，会经常碰到各种各样的事情，练级装备被抢啦，装备打出来都需要经过我们调配呀，还要资金管理呀，都要我们去处理。”他所在的游戏公会“雪域”成立已有 20 年，每到公会创立周年都会举行庆祝活动，公会成立 20 周年时大部分公会成员都参加了庆祝活动，制作纪念品、线下聚会、合影留念等种种仪式更增强了玩家之间的关系浓度，也是对玩家身份的再确认。

玩家主动跟他人提及自己的玩家经历或身份时，会侧重强调游戏的“价值感”部分，比如游戏中的团队协作、友情，个人在游戏中的耐心与技能等优良品质，多以正向的词汇呈现正向的价值感。相关研究也支持这一现象，自我认同的游戏者和非游戏者对游戏者的刻板印象确实存在认知差异，自我认同的游戏者认为自己表现出比“游戏者”所暗示的更积极和更少的刻板印象的特质。^[32]

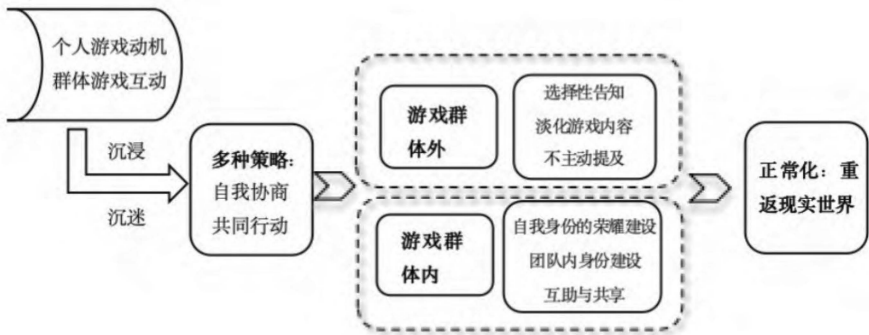


图 4 游戏沉浸：多种策略建构多重游戏身份

六、建构“正常的玩家”形象

“正常—谋求价值交往合理化”作为核心类属，与其他四个类属相互关联，从进入游戏的途径、处

理价值冲突到进行协商的方式选择都是为做“正常的玩家”、谋求价值交往合理化服务。大部分玩家的游戏历程都是一个有始有终的过程，玩家借由某些契机“进入游戏”，有印象深刻的初始接触点，成为玩家身份生成的起点，携带着现实世界的关系有序延伸至游戏当中。在“游戏过程”中逐渐“沉浸”乃至“沉迷”，获得独特的游戏体验，与自我和他人产生冲突、进行互动协商，通过游戏过程建构自我与群体认同的玩家身份。一旦对正在玩的游戏产生“倦怠”，就会转换游戏类型，寻找新的游戏产品再次“进入游戏”；或者对网络游戏本身产生倦怠而彻底“离开游戏”。一些玩家进入沉迷状态不能自控，跨越界限破坏日常秩序，也会被强制戒断，从“沉迷”到直接“离开游戏”（如图5）。

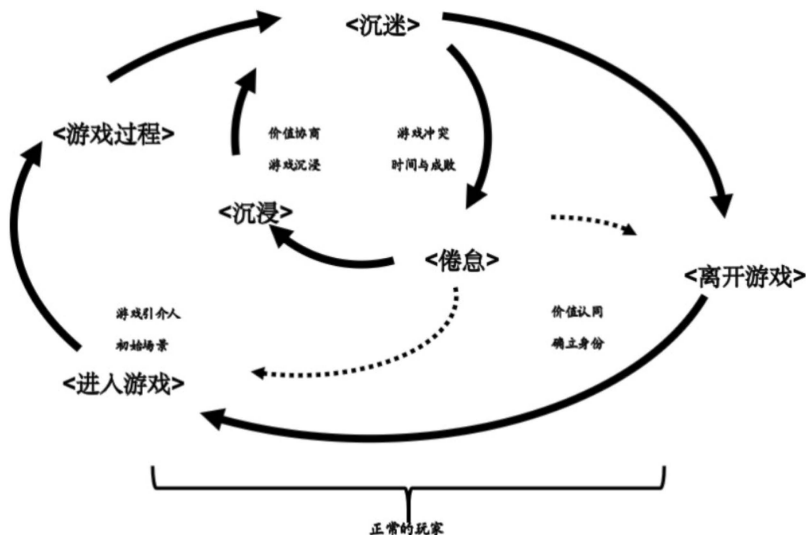


图5 “正常的玩家”形象建构逻辑

这一历程充满了玩家协调物理现实与游戏世界、个人生活与游戏社群等多重世界多重价值体系的努力与尝试，拉近游戏生活与物理现实的距离，容纳游戏群体内外的多重身份存在并达成内在统一，以建构一个“正常的玩家”的社会形象。玩家采取的游戏实践具体表现为以下几个方面。

第一，玩家通过身边人、熟人或网吧、游戏厅等进入游戏，即从物理现实进入游戏世界，相对熟悉的人或场景作为游戏中介可以尽可能减少物理现实与游戏世界之间的陌生感，获得关于“正常的玩家”的认知内容。这一初始状态嫁接了玩家过往生活价值与游戏世界的价值体系，帮助他们谋求不同现实中的价值一致性，依据个人在物理世界的价值偏好选择游戏、故事、任务奖赏与玩伴，尽可能调和游戏设定与个人偏好之间的差异，成为确立“正常的玩家”形象的第一步。

第二，玩家进入游戏后与自我、与游戏、与他人进行互动，产生各种冲突。从时间层面来看，尽管游戏行为中存在消耗时间、破坏日常秩序等诸多问题，但是个体依然可以通过游戏融入群体，从而回归正常的现实时间秩序，进而获得对人生时间的掌控感，玩家游戏时间是“正常”的重要组成。从成败层面来看，游戏成败作为类比物理现实的重要指称，更是作为正常个体追求人生价值与意义的题中应有之义。作为一个“正常的玩家”，自然会看重游戏成败，看重游戏中的情感与交流，甘于投入时间、金钱等资源。

第三，游戏冲突伴随着游戏社群的协商。玩家看重游戏中的团队合作、爱情、友情以及与老乡玩家的情谊。这些合作互动所产生的情感可以实现线上线下相互延伸，这意味着游戏“虚拟”世界落实到了物理现实，成为日常生活的一部分，这是作为“正常的玩家”的重要因素。面对游戏社群内外不同

的受众，玩家对“正常”有不同的界定，而完美的“正常的玩家”形象既需要获得现实与游戏的双重认可，又要达成外在与内在的和谐统一。玩家在游戏群体内外采取不同的策略，弱化与强化、隐藏与凸显的策略变换中实现了在不同受众那里都确立关于“正常的玩家”的理念和身份，玩家既要遵循现实世界的社会规则，又能融入游戏社群，树立一个“沉浸而非沉迷”的自律可控的玩家形象。

七、研究结论与展望

本文通过扎根理论得出网络游戏玩家身份建构的逻辑过程，其形象建构依据“正常的玩家”的基本逻辑和标准进行，几个建构阶段具有逻辑上的演进关系，但并非单一方向，在生成初始阶段就充满冲突与协商，不断获得的临时性认同又会再度被冲突破坏，继而开始新的生成与协商的过程。从实践层面来说，社会、主管部门及游戏运营主体应该客观看待玩家群体主动寻求“正常的玩家”的主观意图，高度重视其行动实践与建构成果。要细节化、过程化地考察游戏内容、游戏互动、游戏社群构成等不同情境，不断改进相应规则与程序，调动玩家自觉参与维护良好价值生态的积极性和行动意愿，发挥其对社群交往合理化的正向作用。

本文研究结论能够为网络游戏玩家研究领域提供一定的理论借鉴和实践指导，受个人时间、能力、研究环境等主客观因素的影响，研究仍存在局限性。本文是一个关于游戏玩家的身份与形象问题的探索性研究，研究结论具有一定的理论启示，还有很多需要修正提升的地方，未来可以做相关的针对性研究设计。同时，网络游戏是典型的技术产物，随技术的快速发展而不断更迭，其内涵与外延不断变化，本研究只是就当下的游戏类型与游戏群体的研究，研究样本具有一定的信度效度局限。未来可以增加研究样本的类型，进一步提高研究结论的权威性。

参考文献：

- [1] Newzoo. Global games market report. 2023. Retrieved March 26, 2023, from <https://newzoo.com/games-market-reports-forecasts>.
- [2] 新华网. < 2023 年中国游戏产业报告 > 正式发布 [EB/OL]. <http://www.xinhuanet.com/ent/20231215/f670a4330eac41d6859e9f11d9226d5b/c.html>.
- [3] [美] 肯尼思·J. 格根. 关系性存在——超越自我与共同体 [M]. 杨莉萍, 译. 上海: 上海教育出版社, 2017: 146-147.
- [4] [美] 乔治·H. 米德. 心灵、自我与社会 [M]. 霍桂恒, 译. 北京: 华夏出版社, 1999: 428.
- [5] [英] 大卫·英格里斯, 克里斯托弗·索普. 社会理论的邀请 [M]. 何蓉, 刘洋, 译. 北京: 商务印书馆, 2022: 135.
- [6] [美] 欧文·戈夫曼. 日常生活中的自我呈现 [M]. 冯钢, 译. 北京: 北京大学出版社, 2008.
- [7] [德] 席勒. 美育书简 [A]. 章安祺. 缪灵珠美学译文集第二卷 [C]. 北京: 中国人民大学出版社, 1998: 120.
- [8] [荷] J. 胡伊青加. 人, 游戏者 [M]. 成穷, 译. 贵阳: 贵州人民出版社, 1998: 原作者序.
- [9] [德] 伽达默尔. 真理与方法 [M]. 洪汉鼎, 译. 上海: 上海译文出版社, 1999: 139.
- [10] Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14 (1): 28-44.
- [11] [德] 阿明·格伦瓦尔德. 技术伦理学手册 [M]. 吴宁, 译. 北京: 社会科学文献出版社, 2017: 233.
- [12] Flanagan, M. & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. Cambridge: MIT Press.
- [13] Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction--and a winning strategy for recovery*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- [14] Erica, S. & Ron, L. (2008). First-person shooters and the third-person effect. *Human Communication Research*, 34 (02): 210-233.
- [15] Steven, M. Adapting the principles of ludology to the method of video game content analysis, Retrieved July 01, 2006, from <http://>

gamestudies.org/07010701/articles/malliet.

- [16] 燕道成, 黄果. 污名化: 新闻报道对网游青少年的形象建构 [J]. 国际新闻界, 2013 (1): 110-117.
- [17] Kowert, R., Griffiths, M. D. & Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or chic: Emerging stereotypes of online gamers. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32: 471-479.
- [18] Williams, D., Yec, N. & Caplan, S. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication Monographs*. 13: 993-1018.
- [19] 盛兰, 蔡骐. 网游青年影视形象的变迁 [J]. 中国青年研究, 2017 (9): 86-90.
- [20] Bowers, M. T. (2011). Playing video games as a supplement to identity: Insights on former college athlete transitions. *Journal of Issues in Intercollegiate Athletics*, 4: 289-308.
- [21] Mia, C. (2009). Hardcore casual: Game culture Return (s) to Ravenhearst. In: Whitehead, J& Young, R. M. *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games (FDG' 09)*. New York: Association for Computing Machinery, 50-54.
- [22] [英] 凯西·卡麦兹. 建构扎根理论——质性研究实践指南 [M]. 边国英, 译. 重庆: 重庆大学出版社, 2009: 9.
- [23] Corbin, J. & Strauss, A. (2015). *Basics of qualitative research*. 4th ed. London: Sage Publications.
- [24] Stewart, K. & Williams, M. (2005). Researching online populations: The use of online focus groups for social research. *Qual Res.* 5: 395-416.
- [25] Nuttavuthisit, K. (2019). *Qualitative consumer and marketing research*. Singapore: Springer.
- [26] 潘绥铭, 姚星亮, 黄盈盈. 论定性调查的人数问题: 是“代表性”还是“代表什么”的问题——“最大差异的信息饱和法”及其方法论意义 [J]. 社会科学研究, 2010 (4): 108-115.
- [27] Salisbury, J. H. (2013). *Playing with value: Player engagements with videogames as a negotiation of net cultural worth*. Ph. D. Dissertation. London: Middlesex University.
- [28] 詹姆斯·卡斯. 有限与无限的游戏——一个哲学家眼中的竞技世界 [M]. 马小悟, 余倩, 译. 北京: 电子工业出版社, 2013: 3.
- [29] Juul J (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Cambridge: MIT press.
- [30] 中国企业家. 陈天桥为什么突然戒掉《传奇》? [EB/OL]. <http://finance.sina.com.cn/chanjing/gsnews/2019-12-07/doc-iihnzhfz4225095.shtml? cref=cj>, 2019-12-7.
- [31] 关萍萍. 游戏、社群与传播权力 [M]. 北京: 经济科学出版社, 2021: 182-183.
- [32] Stone, J. A. (2021). Uncovering the meaning: Exploring semantic differences in US perceptions of “gamer” and game players. *Games and Culture*, 16 (7): 907-931.

[责任编辑: 华晓红]