

数字游戏玩家主体性建构的符号互动研究

李俊欣

摘要

数字游戏是一个开放性符号场域，玩游戏是人类的一种创造性表意实践。本研究将玩家视作游戏世界中的主体行动者和意义生产者，聚焦玩家在游戏世界中的自我呈现和情感叙述。通过符号学分析和半结构化访谈发现，玩家在化身认同及其“客体化”关系中建立“过渡自我”；通过“行动共在”与意义联结，玩家在交互主体性中构造“社会自我”；在社群符码的共造与互动仪式中，延伸出群体主体性身份及“文化自我”；在“即时性”和“间接性”的符号斗争与反馈中，形成抵抗数字资本的“权利之我”。通过使用和创造符号，玩家不仅推动了游戏世界的发展，同时建构和衍化出自我概念、社会关系及其实现群体认同的方式。

关键词

游戏玩家、主体性、自我、符号互动

作者简介

李俊欣，重庆大学新闻学院助理研究员。电子邮箱：1060066040@qq.com。

本文系重庆市社会科学规划博士项目“数字游戏玩家的主体性悖论及其应对策略研究”（项目编号：2022BS033）和中国博士后科学基金第73批面上资助项目“符号学视域下当代青少年的游戏媒介使用及其数字化防范研究”（项目编号：2023M730424）的研究成果。

DOI:10.13495/j.cnki.cjic.2024.07.005

The Subjectivity Construction of Digital Gamer in Symbolic Interactionism

LI Junxin

Abstract

Digital game is an open symbolic field and playing digital game is a creative signifying practice. By focusing on the self-presentation and emotional narrative of gamer who is the main action subject of meaning construction in the game world and through semiotic analysis and semi-structured interviews, it is suggested that the gamer trend to establish the “transitional self” by avatar identification and objectification as well as construct the interactive subjectivity of “social self” by

interactive action and meaning sharing. Furthermore, they can shape collective identity and “cultural self” by community symbol co-creation and interaction rituals and form a “right-subjectivity” to resist digital capitalism in the real-time or indirect symbolic struggle and feedback. By using and creating symbols, gamers not only promote the development of the game world, but also construct and evolve their self-concepts, social relations, and group identity.

Keywords

digital gamer, subjectivity, self, symbolic interactionism

Author

Li Junxin is an assistant professor at the School of Journalism and Communication, Chongqing University. Email: 1060066040@qq.com.

This article is funded by Chongqing Social Science Planning Doctoral project “Digital Game Players’ Subjectivity Paradox and its Coping Strategies”(No. 2022BS033), and the 73rd batch of China Postdoctoral Science Foundation project “Game Media Use and Digital Alienation Prevention of Contemporary Youth from the perspective of Semiotics”(No. 2023M730424).

一、研究问题与综述

(一) 被遮蔽的“自我”与玩家主体性

随着媒介机器日渐融入日常生活，人类主体性及其技术使用之间的假定联系变得愈加突出。当人们开始毫无保留地将主体的认知、情感能量和集体关注从现实社会转投至游戏世界时，伴随而来的是精神的“沉溺”与身体的“耗费”。游戏媒介暴力之“魔弹”效果，及游戏世界弥漫的“虚无主义”，使玩家的“自我”与主体性被遮蔽和解构。数字游戏提供了将暴力“正当化”的“超真实”符号环境，使玩家产生脱敏效应（Sheese & Graziano, 2005），沉迷游戏则使主体自失于对象，不利于玩家在现实社会中的人际交往，导致低自我效能感、阻碍其学业发展（King, Delfabbro & Griffiths, 2013）。游戏玩家的群体形象，也因此经历了由“劳动者主体变为‘施害者/受害者/被拯救者’的沉默客体、再到消失不见的消费者或模糊不清的新人类”（何威，曹书乐，2018）之过程。

数字游戏是一个充满符号与情感的世界，玩游戏是一种主体赋意的交互行为。对数字游戏意义之探讨，需要回归玩家“主体性”这一要旨。数字游戏以交互性为核心媒介特征，它是对象又是过程，是情感刺激神经生物学实验的媒介选择，也是由大脑活动驱动的心灵感应数字设备。游戏的意义及其社会规范，也并非完全或必然地存在于机器设定的符码中，而是通过主体的认知和社会互动的过程构建（Crawford, 2012: 137）。数字游戏通过互动性区别于其他“传统”媒体，从而为

玩家提供积极的主体乐趣 (Eichner, 2014: 53)。玩家主体性也在被动性中建构。约翰·赫伊津哈 (Johan Huizinga) 的“魔圈”概念揭示出游戏的本质在于“域限”内的行动与自由。正是通过“被动性”的规则遵守与“主动性”的个体赋意, 玩家创造了游戏世界的知识、经验和文化, 将自身“参与民主化 (democratization) 的过程推向了新阶段” (Cover, 2004), 也为自身“提供行动的背景乃至在世的意义” (姜宇辉, 2022), 从而成为全球秩序中新权力模式之参与者。数字游戏中的玩家主体性, 是玩家与文本、玩家之间的交流、互动和意义创造的过程经验及其结果, 包括从中建立的自我、角色、身份以及群体认同。玩家主体性既是“对可观察结果的输入, 在按钮中产生的力量” (Eichner, 2014: 12), 也是通过“采取意义的行动, 所看到的主体的决定和选择的令人满意之结果” (Murray, 1997: 126)。

(二) 数字时代的符号互动论与游戏研究

斯图亚特·霍尔 (Stuart Hall) 将主体性理论分为了“启蒙主体”“社会学主体”及“后现代主体” (Hall, 1992: 275-277)。在霍尔看来, 以乔治·米德 (George Mead)、查尔斯·库利 (Charles Cooley) 等人为代表的符号互动论者是建构“社会学主体论”的关键人物。符号互动论 (symbolic interactionism) 的潜在假设, 即个体之行为基于事物之其意义。意义在个体与他者的互动过程中产生, 情境、角色、受众和其他文化群体的“他者”构成了表意行为产生的环境。符号互动论考察以符号为媒介的人与人之间的互动关系, 意义、社会互动以及解释是其关键概念 (Blumer, 1969: 2)。

数字时代的符号互动论, 以赛博空间中主体的“自我”“社会行动”“社会对象”“虚拟社群”为观照对象, 通过实用主义、社会心理学范式将网络行为个体的意义创造活动置于中心。数字媒体也为新的符号互动形式提供了可能, 产生更为复杂的主体间意义关系。作为人-机-人互动之技术典型, 数字游戏延伸出主体性建构的全新技术文化框架, 其交互结构主要包括: 人机互动, 玩家通过街机、电脑、各类移动、可穿戴设备进行游戏; 文本互动, 玩家与游戏文本中的场景、化身建立关联; 前两者构成游戏交互的基本架构, 包括各类单机、角色扮演游戏; 玩家互动, 玩家在游戏文本世界中通过语言、文字以及化身展开互动, 常见于各类多人在线游戏。游戏是一种正在“发生”的对话和互动现象 (Eichner, 2014: 64), 玩家和设计者在欧文·戈夫曼 (Erving Goffman) 式的戏剧王国中通过想象的行动 (fantasy action) 来协商符号边界 (Waskul & Lust, 2004)。因此, 游戏中的符号所

指是一种主体间的、存在于游戏互动过程中的意义，其生成依赖于玩家作为主体的阐释和在游戏世界中的交互行为。通过想象、规则和符码的共享，玩家的日常生活也被转移至游戏世界，以符义学的形式被设计和表达。

符号互动论之意义生成的“非恒定性”“过程性”和“个体性”，使“被实证主义社会学所扭曲了的人的形象得到了恢复”（胡荣，1989），为“修正混乱的社会现状、重塑共同的文化、重建真实协调的人类关系提供价值”（黄旦，李洁，2006），也为游戏玩家主体性的建构提供了理论启示。在游戏世界中，玩家是意义生产的主体，游戏媒介的使用是一种特定形式的社会行动和传播。通过使用和创造符号，玩家展开有意义的交互行动，在推动游戏世界发展的同时，建构并衍化自我概念、社会关系以及实现认同的方式。本研究将玩家建构为游戏世界的意义生产、文本组织的创造性参与者，并聚焦以下问题：如何理解数字游戏中的玩家主体性？玩家在游戏世界中如何通过符号互动来建构其主体性？这种主体性的建构包含着怎样的表意逻辑和特征？

二、研究对象与方法

本研究在符号学文本分析基础上，以半结构化访谈为主要方法。符号学文本分析主要包含两个方面：一是探究数字游戏文本及玩家创造性的解码文本的生成和赋义过程，包括游戏语言、图像、规则、程序，以及玩家创造的群体昵称、表情包等；二是收集社交媒体、游戏社区中的评论文本，如知乎、豆瓣、百度贴吧中的游戏帖子、评论等。半结构化访谈聚焦玩家在数字游戏世界中的互动行为，包括玩家对游戏文本的意义阐释、重构及群体文化的创造过程。

半结构化访谈通过网络社交媒体、游戏社区以及大学校园等线上、线下平台和场所进行公开招募，并以滚雪球的方式增加参访者。为了尽可能地涵盖更多的玩家群体类型，寻求多样性的主体阐释和游戏经验，对玩家的性别、年龄以及职业进行一定程度上的筛选。半结构化访谈最终确定了20名参访者，其中男性玩家12名，女性玩家8名，参访者年龄在7到38岁之间。访谈采取线上和线下结合的方式，包含一组以家庭为单位的访谈，以及一个大学校园内的访谈小组。访谈时间集中在2021年7月至11月，每位玩家的访谈分为2到3次进行，单个玩家的访谈总时长在90分钟左右。访谈编号顺序主要按照参访者姓名首字母大写排列，相同首字母按照访谈时间顺序依次列为1、2、3等，K1-3为以家庭为单位的访谈，L2、W1及Z1为线下小组访谈，18周岁以下未成年玩家访谈已获得父母或监护人许可。

三、“过渡自我”：符号化身与数字存在

随着“虚拟环境成为人们进行表演实验和身份阐释的区域”（Schroeder, 2011: 90），人类拥有了两类身体：“表现的身体以血肉之躯出现在电脑屏幕的一侧，再现的身体则通过语言和符号学的标记在电子环境中产生”（海勒, 1999/2017: 6）。再现的身体和表现的身体，通过机器界面而结合。游戏世界的互动以符号机器为中介，构成人-机-人的符号互动模式。这使得玩家主体经验的生成具有双重中介化特征：一是机器硬件的中介。玩家需要通过计算机、键盘、摇杆、触屏以及可穿戴设备来展开行动，在游戏按键及其组合效用下产生身体经验和主体意识；二是游戏世界中的行动中介。在各类角色扮演游戏中，玩家与游戏世界的连接，需要依附于具体的化身形象。

化身作为玩家意图指示而存在，它既是玩家行动的中介，也是玩家自我的投射和延伸，同时也作为玩家与他者交流互动的符号，指向玩家主体的“数字存在”。化身在基础符用上是被屏幕外的玩家扮演、占据和推动的“交通工具”，是玩家关于物质他者存在的指示。介于现实“自我”与“非自我”之间的游戏世界，为玩家模仿、扮演角色以及建构身份提供了机会，但玩家也在真实与想象、角色认同及其“客体化”关系之间穿梭和浮动。

（一）化身作为“我”的同一性

化身是玩家在游戏世界中行动的“身体”，以“我”的形式被指代。它是玩家在虚拟环境中短期自我建构的结果（Klimmt, Hefner & Vorderer, 2009），并为玩家的主观思想、感觉和愿望提供了一个表达的领域（Scriven, 2018）。化身的形象、故事、技能和行动等视听表现，能够触发玩家的各种心理反应，如感知、感觉、想象等。由此，玩家在数字游戏中能够通过符号化身“在场”，并将化身视作“真实”自我的“表征”。通过将自己的目标、情感和欲望投射到化身上，玩家形成与化身的“主体相认”。这种认同是精心构建的情境的结果（Cohen, 2001），表现为玩家在情绪与认知上与化身的联系暂时加强（衡书鹏, 周宗奎, 孙丽君, 2017）。玩家能够将化身视作自我的投影，在自我同一性的暗示中产生代入感。

通过访谈发现，一些玩家在游戏世界中会确立自己的“本命英雄”。“本命英雄”的确立，以技能设定与使用的“操作性”和“习惯性”为基础，同时包含了玩家与化身之间的“人格”契合性。如玩家P1（2021年11月27日）表示，“我的本命英雄是‘孙悟空’，我喜欢灵活的、可以出奇制胜并且能够‘秀’起来的角色化身，我在日常生活中也喜欢冒险和有意外的感觉”。玩家和化身之间存在的“相适

性”，更容易使玩家将化身视为自己的主体延伸，产生心理融合或依恋状态。对于玩家K2（2021年7月18日）而言，“本命英雄”的确立主要是通过精神认同和共情反应，“我的本命是‘李信’，主要是认可他的精神，我很能理解他那种守望的意义”。玩家“本命英雄”的选择和确立是玩家自我认知加工的结果，它超越了单次游戏中的代入体验，玩家既选择与自身相适的符号化身，也通过符号化身进一步认识自身。

此外，相较于固定化身，可选择的以及可生成的化身，更容易建立认同。通过“捏脸”“换装”等各种符号属性、装饰/物理特性、技能的“聚合”和“组合”之双轴操作，玩家更容易将自身关于身份、身体的想象投射到化身之中，使化身成为“有意为之的身体（intentional bodies）”（Balkin, 2004）。玩家H1（2021年7月25日）认为，“捏脸设定的角色，更容易让自己产生代入感，觉得自己就是主角本身，体验的是自己作为游戏角色的故事”。根据自身喜好、特征与习惯选择和创立的符号化身，更容易增加玩家的自主性和忠诚度（Turkay & Kinzer, 2014），产生更多的自我激活（Fischer, Kastenmüller & Greitemeyer, 2010）。

（二）化身作为“他”的分离性

在网络社会中，人们所创造的诸多关于“我”的形象的延伸物，也能够产生独立于“我”的生命力。当主体处于“离线”状态时，其在网络中创造出关于“我”的诸多形象，依然作为“我”的符号象征与他者发生交互关系。在马尔库斯·弗里德里（Markus Friedl）看来，游戏中的人机互动，是玩家与计算机（硬件和软件）之间的双向交流（弗里德里，2003/2006：48），玩家在控制化身的过程中，作为“拟-生命”态（蓝江，2019）的化身也会影响玩家的主体行动，产生一定程度的行动自主权。玩家尽管赋予了化身“生命力”，但化身无法“超出”程序所编定的行动视角和结构。当玩家意识到这种强编码的“不可改变性”时，他们的主体意识会从对化身的行动控制中“脱离”出来，此时化身转变为一个“客体化”的人物角色或者伙伴，产生独立于玩家的“他性”：

当初玩《荒野大镖客2》，我的化身“亚瑟”不可避免会死。我对于“亚瑟”的死没有任何防备，产生了自责感与无力感，觉得游戏里面的化身是有生命的，甚至是我的朋友。（L1，2021年10月6日）

我喜欢玩重生、逆袭类剧情游戏。扮演并想象我是无业、各种境遇很差的人物角色。通过玩这种游戏，我会觉得现实是很美好的，从中获得一种愉悦感。（L2，2021年11月12日）

符号化身不仅是玩家主体意识的映射，同时作为被控制的客体而存在，具有独立的个体“生命”。在数字游戏世界中，化身能够在游戏的时空中获得新的生命状态，如成长、进化等。它既可以是玩家主体自我的延伸，也可以是与主体交往乃至被主体观看、凝视的对象。化身具有被凝视和欣赏的符号性特征，尤其是在游戏性别话语与角色“转换”中，“女性化身身体作为一种审美的消费与性对象”（吴素萍，2008），而男性玩家使用女性化身，能“享受控制和观看虚拟女性身体的乐趣”（Hussain & Griffiths, 2008），由此也昭示出化身作为被观看的“他者”的主体分离性。

（三）化身作为“过渡客体”

游戏，是唐纳德·温尼科特（Donald Winnicott）眼中的“过渡现象”，也被维克多·特纳（Victor Turner）视为阈限（liminal）区间。它是令人兴奋的主体性和客体性的并行，是主观构想和客观觉知的交织（温尼科特，1971/2019：69）。符号化身可以被看作是一种“过渡客体”，通过化身，玩家在“真实性存在”和“想象性存在”之间来回穿梭。玩家与化身之关系，既依托于游戏之程序设定，也离不开玩家的自我想象。在数字游戏中操控化身这一技术事实，支撑着玩家将化身视作自己主体“延伸”的可能性。当玩家主体对化身的控制成为一种想象性创造，或自我再创造的行为时，会进一步强化对化身的占有或依恋，打破幻想与现实之界限。但化身也有超出玩家选择能力的数字“生命”特征，并在广泛的社会、文化和时间意义框架中反向定义和构建玩家的自我。

玩家以化身为符号中介的行动，既包含着个人心理现实和控制实际物体的经验相互作用的不稳定性，也包含了反作用于玩家在现实世界中与他人互动方式之“普罗透斯效应”（the proteus effect），由此构成一种“非本真”的“宁芙式存在”（蓝江，2021）。化身非绝对主体或客体，而是如同注入玩家“魂魄”后，即可激活的第三类存在。数字游戏世界也构成了一个复数化的宁芙存在的“共在世界”（mitwelt）。

四、“社会自我”：交互主体性中的自我呈现

随着媒介技术的发展，数字游戏的形式愈加多元化。从井字棋游戏到大型多人在线游戏再到VR游戏，游戏的互动性不断提高，游戏场景也愈加逼真。玩家主体间的交往是数字游戏世界中的重要组成部分，游戏“社交化”亦是未来数字游戏的发展和流行趋势。在访谈过程中，玩家们表示，“游戏时间就是在和朋友共处”（G2，2021年11月17日），“一般朋友约我，我才会玩游戏”（D1，2021年

7月24日)。互联网、社交媒体、在线游戏、虚拟世界以及其他数字活动和设备的出现,拓展了自我呈现的方式。在网络空间中,“我被感知到,因此我就存在”(MacKinnon, 1995),而多人在线游戏世界的基础,也正是“人与人共同建构起来的关系性‘共在’”(张一兵, 2019)。

(一) 符号自我的交互性本质

符号是连接个体内心世界与外在客观世界的中介。罗伯特·威利(Robert Willy)等人认为,主体的“我”不仅能够使用符号与他者互动,“自我”本身也是符号(威利, 1994/2010: 4)。自我观念的形成是历史的、动态的,对“自我”的认知能力,在与他者的符号互动中不断形成和调整。米德认为,“自我”的产生,离不开人类的游戏活动。“参加游戏的儿童必须准备采取游戏所涉及的一切人的态度,而这些不同的角色彼此间必定有某种确定的关系”(米德, 1934/2018: 171)。当儿童在游戏的过程中扮演某个角色时,他自身就能够产生特定的反应,或者产生一组对反应的刺激。“游戏的人”通过扮演想象中的角色,从中发展出视自己为“他者”的能力。

玩家的“符号自我”,在与“他者”的交互过程中建构,是主体“我”与客体“我”的统一,是虚拟“我”与真实“我”的结合,是前台“我”与后台“我”的交叉。玩家主动呈现并对“我”的主体形象进行管理,并在游戏社群文化的框架结构中不断地塑造和拓展“我”的存在形式及其内涵。

(二) 玩家交互自我的呈现

主体必须通过交往实践来建构完整的自我。交互主体性是一种参与“其他身体对象”行为的结构,个体通过视觉和行动分享物质和世界,从中认识到主观的客观感受(Sobchack, 2004: 161)。在数字游戏中,玩家之间的“共在”通过行动结构的“互嵌性”和“想象性他者”注视下的“个体展演性”建立。首先,玩家能够依靠化身表达的视觉“症状”,来解释游戏环境中其他玩家的意图,并根据他者的行动,相应地调整自己的行为。尤其是在MOBA¹类游戏中,玩家想要取得胜利,不仅需要明确自身的行动能力,还需要推测其他玩家的可能性行动,由此构成游戏世界中特定的“预判”行为。其次,玩家能够在“有意义的他者”视角下,激发个体的能动性,产生超出应对游戏规则之外的额外行动力。

通过访谈中父母对儿童游戏行为的“旁观”叙述,研究发现,数字游戏为儿童的自我实现提供了机会。儿童能够在“试探性”的他者回应中获得关于自我的认知。在不确定的“自我肯定”中渴求“他者肯定”,并通过“相互肯定”来确认“朋友”身份,展开社会交往:

我儿子玩游戏很“菜”，但也不能不让他玩，现在就是这种电子环境。而且他在家玩了，还会去学校炫耀，我听到他说过不止一次，他是玩游戏的高手，然后他同学就会说：我也是高手。（K1，2021年7月18日）

游戏行动建立在强编码的规则“默认”和玩家之间的主体“相认”的基础上。儿童对“高手”身份的渴望，以及对技术身体、话语的最初憧憬，需要通过伙伴的“回应”来确认和实现，也只有主体交互的过程中，“证明自我”才具有意义。

在多人在线游戏中，不同的强弱“他者”关系会产生不同的交互行为和玩家呈现自我的方式。玩家Q1表示，在强社会关系下的“好友局”中，他会更在意自己在游戏中的表现，“如果他们敢说我‘菜’的话，我会故意更‘菜’；如果夸我玩得好的话，我就会更认真地玩”（Q1，2021年10月30日）。此外，在竞技类、对抗类游戏中，玩家交互自我的呈现，还具有性别政治意味。部分男性玩家会以“带妹”²的形式来确立自己在游戏世界中的主体地位，“在《英雄联盟》里有很多‘带妹’的，上分是次要，主要还是为了秀”（H2，2021年11月19日）。“带妹”玩家通过游戏展开社会交往的同时，有意或无意地将“她者”规约为证明自我的符号，从中建构特定的性别文化身份。

每一次游戏体验，都能被视作一场戈夫曼式的现场表演。玩家使用游戏环境提供的布景、角色和道具进行“自我展演”，并将自身和其他玩家视为“观众”。在游戏世界中，存在着一种“我想象他人，他人想象自己”的双重想象。游戏中的分数排名，以及各类的竞争、合作系统都是对这种“双重想象”的征用以及简化。而游戏的结果——“赢”，让玩家产生了“证明自我”的感觉，从而也反过来证明了他人的想象在自我之中的地位。玩家能够将游戏世界视作一个可居住的“地方”，融入其主体意识。这种“融入”是一种主观体验，并由在游戏环境中向他人展示有意义行动的潜力所推动”（Calleja，2007）。在融入与他者“共筑”的游戏世界的过程中，玩家通过主体间的交互性关系建构和表明自己的身份。由此，数字游戏使玩家在“此在”与“共在”的微观环境中体验作为社会主体的意义。

五、“文化自我”：符号共造与群体主体性

数字游戏作为“广连接”的大众传播媒介和“共存在”的网络信息平台，超越了传统游戏的地域性、临时性和群际性，形成了更为广泛的共享文化。游戏世界不断生产着符号、对象与概念，玩家通过对这些符号、对象与概念的共享形成统一的

行动意识, 以及通过符号的偏向性“采择”和“占有”形成游戏世界内的群间区隔和对立意识。

腾讯在2015年发布的《中国移动社群生态报告》显示, 在各种兴趣部落中, 游戏类兴趣部落聚集的粉丝和访问量居于首位(腾讯科技, 2015)。数字游戏为参与仪式互动的主体提供了共享情感、团结以及生成群体象征性符号的空间, 是“共感共应、美学、情感、消费的后现代社会”(Maffesoli, 1996)之组成部分。参与游戏世界中的群体生活, 能强化玩家对自我身份的感知。通过与他者的资源共享和行动共在, 玩家从中获得社会支持和情感能量, 在增强互为主体性感受的同时, 也建立起群体的主体性身份。身份认同的建构也是一个不断定义“他者”的过程, 需要作为主体的“我”或“我们”通过符号来实现与“他者”的区隔, 建构出差异性的意义, 从而产生群体归属感与认同感。

(一) 符号共造: 游戏社群作为“象征之林”

符号既是文化社群集体精神的承载物, 又是与其他群体区隔开来的重要标志。在群体联结的过程中, 兰德尔·柯林斯(Randall Collins)强调“集体关注”和“符号对象的情感寄托”(柯林斯, 2004/2009: 73), 特纳聚焦群体内部的符号结构, 社群通过特定昵称以及“私人”语言系统来相互识别(Turner, 1982: 35)。游戏社群文化符号体系, 通过游戏设计主体与玩家“合力”建构。设计者通过数字符码生产游戏世界的规则、影像和结构, 玩家通过主体行动将游戏世界中的物、符号以及意义间关系进行重组。玩家作为“生产性受众”, 不仅能够对游戏文本进行协商或对抗式解码, 还能展开创造式解码或重新编码, 建立新的符码、文本与意义。

昵称、语言以及表情包, 是数字游戏社群中最为常见的可被玩家主体建构、再造以及重构的符号文本。游戏昵称作为一种“群体镜像”, 是数字游戏社群及其成员之间相互区隔的重要标识, 刻画出玩家群体的主体性特征。如《阴阳师》玩家自称为“痒痒鼠”, 并细分出以囤积游戏资源(金币、勾玉、蓝票等)为特色的“囤囤鼠”, 以及花费大量时间和精力“肝”游戏的“秃秃鼠”。玩家以游戏程序设定的符形和符义为基础, 对语言系统进行符用性改造, 从而使游戏互动和交流过程更为便捷、形象和有趣, 如将“回血型辅助”称作“奶妈/奶爸”、用“肝”与“氪”指代游戏行为, 并延伸出“奥利给”等网络流行词。游戏表情包则是玩家之间互动的密码、标签和面具。通过对程序设定的表情包进行“组装”与“加码”, 隐藏在游戏表情包中的“梗”, 成为群体文化的“秘符”和“暗语”。暗语的破译, 离不开共同的游戏经验, 游戏表情符号的解码过程, 也由此构成了一种文化群

体的准入门槛，成为建构玩家群体主体性身份的重要仪式。

符号意义的建构，发生在具体的社会行动场域中，被建立起来作为意义载体的象征符号，又能够直接地参与或促成社会行动。象征符号不仅使不能被直接感觉到的信仰、观念、价值、情感和精神气质变得可见、可听、可触摸（特纳，1967/2012：63），也呈现出普遍性的隔离功用（Thrasher，1927：13）。这些看似“非正常”的符号文本，是玩家之间交流的“通行证”和相互认同的“基石”。通过对游戏符码的重制和诠释，玩家获得了主体性展示的“二次作者身份”。玩家主体之间的交往、对话和行动都围绕着玩家与设计者“共造”的象征符号体系，其间不仅包含了意义的共享，同时也暗含了对文化身份的认同，从而推进游戏社群内部关系建构以及整体的文化实践。

（二）群体“展演”中的身份确认

在亨利·泰弗尔（Henri Tajfel）等人看来，群体认同的产生，源于人类的两个基本动机：一是自我的提升（self-enhancement），二是减少不确定性（uncertainty reduction）（Tajfel & Turner，1979）。“自我提升”通过群体间社会比较来确定群体优势，提升个体自尊；“减少不确定性”则通过掌握群体特征和群际间区别，来感知、预测他人行为。在数字游戏中，参与社群生活，能为玩家提供一种游戏内行动的自我参考和确认，从而减少行动的不确定性。尤其是对于新手玩家而言，通过与他者的互动，尤其是社群内部成员的互动，有助于降低游戏中的行动“风险”，增加行为结果的可预见性。

玩家群体的身份确认和展演，近年来通过电子竞技、游戏直播等形式被不断强化和拓展。电竞与游戏直播为玩家群体塑造出全新的表演场域。从游戏世界中延伸出来的“电竞文化圈”，兼合了游戏内的行为展示和游戏外的主体互动，延伸出更为专业化、社会化的游戏粉丝集群。玩家的主体呈现与认同的建构，也从游戏的“魔圈”延伸至更广泛的社会文化场域，甚至与国家、民族的身份认同相勾连。

在中国电子竞技俱乐部EDG战队夺得《英雄联盟》2021全球总决赛（S11）冠军后，电竞“粉丝”们以“抗韩”为口号，在社交媒体展开了涌现性的情感表达与集体记忆书写。“韩国双C，扬我国威！”“总决赛战胜韩国队弥补了多少人的遗憾”“因为之前的战斗留下了遗憾，这次3:2，我们挺住了，拿回来本该属于我们自己的东西”等符号标语获得了大量“点赞”与“跟帖”。一些“粉丝”甚至通过“倒立洗头”“街头裸奔”等“标出性”符号行为来表达和宣泄个体情感，确认群体身份。无数玩家的个体叙述，在“转帖”“跟评”的浪潮中汇聚成集体的“记忆

之场”，通过“抗韩队”“扬国威”等行动符语，建立国家的、民族的身份认同。

在游戏社群内部，还存在着群体主体身份的“斗争”和“二次区隔”。“淀粉”是EDG粉丝群体的专属称谓，“淀”与“电”（中国电竞）之谐音，不仅表明了玩家的“粉丝”群体身份，也寄托了“粉丝”玩家对游戏战队的“守望”情感：

我们守望了五六年的队伍好不容易夺冠，队员的第一次集体发声却是号召大家理智庆祝，早点睡觉。这里面有太多人是跟风“发疯”的，乘机做猥琐之事的，“福利姬”蹭热度的……唯独没有多少是正儿八经的“淀粉”。
(M1, 2021年11月9日)

玩家们通过个体叙述的“联结”和符号互动仪式，共享近似的信念、价值观和生活方式，在外部形成与其他文化集群的区隔，同时又在群体内部通过“沉淀”和“排异”来确认和强化所属群体的身份。玩家通过将群体内部分成员（通常是流动的、无群体贡献的以及为群体“招黑”的成员）建构为“跟风者”“福利姬”等，来确认并巩固自己较为“纯粹”的“真粉”身份。在外部和内部的“双区隔”模式之下，一种线上、线下都能互相认可的群体主体性身份被建立起来，形成了统一的行动力量，并将玩游戏发展成为一种具有社会影响力的大众文化实践。

（三）技术身体：群体行动中的自我规训

在数字游戏中，玩家的身体是一种技术的身体，玩数字游戏，意味着对媒介技术的“驯化”和掌控。游戏玩法为“个人技术”的发展提供了场所，并构成主体性的组成部分（Dovey & Kennedy, 2006: 41）。研究发现，在游戏世界中，存在着普遍的技术、技能“崇拜”，这种身体技术的“崇拜”以“硬核玩家”（Hardcore player）身份的形式被确立：

玩PC端游戏时我会更加认真，比如《英雄联盟》的“硬核玩家”就比较多，他们非常尊重电子竞技的精神和要求，只在乎这局有没有打好，有没有赢，或者对方如何。（G2，2021年11月17日）

这种“硬核”身份夹带着包括游戏排名、段位和等级等可量化和共享的符号资本，它能够维持和再生产技术信仰，建立并延伸出基于游戏操作的认同方式。“硬核玩家”能够利用自己在游戏世界中的特殊地位，来构建自己的空间，并在这个空间里中进行相互确认，形成特定的行动符号、术语和游戏行为。玩家之间也通过游

戏“品味”与身体技术的使用形成符号区隔，争夺支配、优越的地位与建立从属的相互关系。

在个体“驯化”游戏媒介的技术主体性之外，融入游戏社群，还意味着满足社群的“技术期待”及其对玩家个体的规训。库利从詹姆斯的“社会自我”观念出发，认为人的根本性特征在于社会自我占据主导地位，人类意识是社会性的而社会又是意识性的（库利，1902/2015：58），群体内部的个体行为，同时又被其同伴的姿态和意图所期待、核查、阻止或修正（Park，1955：18）。在诸如《英雄联盟》《王者荣耀》等游戏中，“群体意识”意味着玩家的化身不止于个体选择，还要服从临时性群体的“内部协商”。这种协商是程序赋定的“组合”与“聚合”的“最优法则”支配下的主体间联结和对抗。而玩家集体行动的“有效性”，既需要团队的配合，又离不开玩家个体对自我的技术规训。玩家需要通过重复、连续的角色“练习”与“操演”，才能符合群体“标准”，更好地参与群体行动：

我刚开始玩英雄联盟的时候是S5（赛季），大学舍友都是玩了两三年的老玩家了，初期和他们“开黑”我真是“天坑”。为了追上他们的进度，有一段时间每天都会打开自定义的训练模式一个人练习“补兵”。胜率提高之后大家更乐意和你一起玩。（C1，2021年7月17日）

在数字游戏中，群体的主体性巩固和强化了个体身份的“结果”主体性，但也消解了个体自由行动的“过程”主体性。“角色练习”，既是玩家对游戏媒介的技术“驯化”，又是游戏世界对玩家的身体“反驯”，同时又是参与群体行动的基本要求。“组队胜利”既提高了玩家的“段位”之结果，但也意味着行动过程的“非本真性”。米歇尔·马费索利（Michel Maffesoli）认为，在情感部落中，人们会无意识地与他人采取同样的行动，产生“一种对于异常事物、对于超越个人特殊性的整体的投入”（马费索利，许轶冰，2012）。这种“投入”与“超越”，发展出“规训”个体行为的群体符号、意义、信念。通过对这些意义和信念的“守护”，玩家建立起“文化自我”，遨游于特定的“游戏的人”的符码与意义世界之中。

六、玩家与设计者的互动：反馈亦或抵抗？

在传统的大众传播模式中，反馈通常是隐性或缺失的一环。正如丹尼斯·麦奎尔（Denis McQuail）指出的那样，反馈是大众传播链中最薄弱的环节（麦奎尔，温德尔，1981/1987：45）。在电视、电影当中，观者无法直接与制作主体对话，只

能通过书信、邮件、网络评论等形式将信息和意见传达给传播者。这种反馈是间接性的，同时也是迟延和零散的。

数字游戏中的反馈，主要包括由玩家行动产生的符码信息变化之“即时性”反馈，以及玩家在游戏信息平台的“间接性”反馈。前者表现为玩家在游戏世界中通过行动产生的数字符码，以及符码变化之数据，能直接且即时地反馈给设计者。设计者根据玩家的行动数据，对游戏的程序和规则进行调整，如对角色的外观进行优化、技能进行平衡或重塑，关卡进行调试，并定期修复“漏洞”。后者指向玩家在微博、贴吧等公共信息和社交媒体中的意见呈现与表达。玩家还会通过“控评”“爆吧”“爆服”的集体行为，迫使设计者对游戏内文本进行调整和改动。在这个过程中，玩家不仅表达个体意见，也通过“共同抵制”的行动形成携带话语权的群体力量。游戏玩家的“控评”“爆吧”也是一种“强权”式的反馈，是玩家群体对游戏设计者主体及其资本话语权的“抵抗”。通过集体“喊话”行动，玩家不仅表达和维护他们的主体权利，也强化了群体的身份及其文化意识。

在访谈中，一些玩家讲述了自己的“退游”经历。“骗氪”“太肝”以及“不被重视”的意见反馈导致了他们的“迁移”与“离场”：

很多玩家都在官方微博等各种渠道叫官方优化皮肤，但是没引起什么重视。感觉玩家再怎么声讨，也没什么用，总会有玩家买的。就是这种态度让我决定不再玩这个游戏。（Z1，2021年11月12日）

数字游戏是一种共同创造的媒体形式。游戏世界的“敞开”，为玩家与设计者的符号互动提供了机会，但这种互动依然无法逃离“非对等性”。一是游戏设计者是游戏世界的符号秩序的创立者，而玩家是规则的“遵守者”且被系统“监视”；二是玩家的符号再造是一种“无酬劳动”，其剩余价值被资本集团隐性地攫取和利用。个体的“控诉”也许过于“苍白”，但群体的“抵抗”能决定游戏的“存亡”。没有玩家的游戏，会成为亟待清理的、静态的、无意义的符码的堆砌。

七、研究讨论

游戏是数字社会中的消费奇观，它使玩家从现实生活世界进入到表演各种媒介性身份的想象世界，以不同的方式感知自身。在游戏世界中，玩家可以成为家喻户晓的“足球明星”，沉浸于军事战争的“血腥盛宴”；上一秒扮演施咒的“女

巫”，下一秒成为流浪街头的“难民”。玩家可以在冰冻荒地、热带雨林、地下城城市之间来往穿梭，与自己竞赛，与NPC成为朋友，与其他玩家展开协作或对抗。

在游戏文本结构与叙述分析、游戏功能之教育式“开发”和“规引”，后现代哲学之“审视”，以及传播效果下玩家作为受众被暴力“裹挟”、因沉迷而“围困”之外，本研究以符号互动为理论方法，将文本分析与半结构化访谈结合，聚焦玩家的主体行动和话语实践，从而搭建数字游戏研究的社会符号学框架。研究认为，数字游戏不应被视作维持迷恋自我逻辑身份的幻觉，而是作为提供一种无常和非实体性的符号范式而存在。数字游戏的意义具有“构建性”“协作性”和“流动性”之特征，数字游戏的情境，玩家的自我、身份和社群活动每时每刻都在流变、调整和生成，它们在主体间持续不断的符号互动与意义共造中建构。同时也越出“魔圈”的域限，进入到更广阔的社会文化空间。玩家在游戏世界中探索主体与客体、幻想与现实之间的符号边界，并通过符号互动连接线上和线下、主体和他者。

在数字游戏中，玩家主体性建构的符号互动路径主要涵括四个方面：一是以符号化身再现身体和“过渡客体”，在自我“同一性”和“他者分离性”之关系框架中延伸和投射主体自我，建立行动的“个体主体性”；二是通过主体间行动结构之“互嵌”与“想象性他者”之观望，完成“个体展演”，在“交互主体性”中建立和完善“符号自我”，建立起主体间“共在”关系；三是通过对符号、对象与概念的共造和共享，形成统一的群体行动意识，同时也在偏向性的符号“采择”和“占有”过程中形成群间区隔，建立群体主体性身份，创造游戏世界的“社会/文化现实”；四是在“即时性”与“间接性”的斗争式反馈中，通过意见汇聚，生成携带话语权的群体力量，形成“抵抗”数字资本的权利主体。如图1所示。

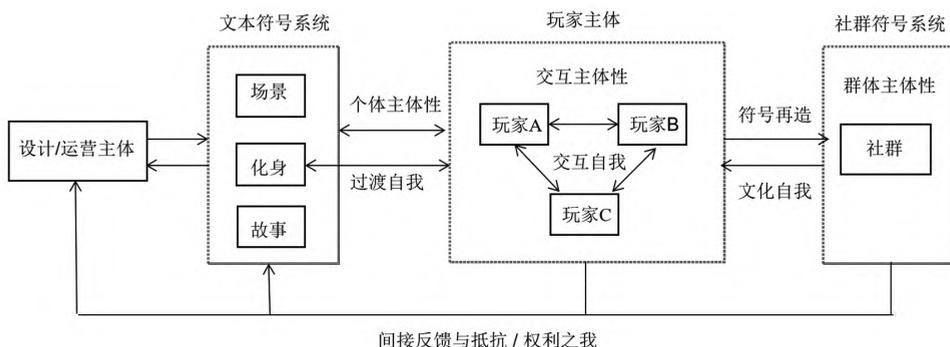


图1：玩家主体性建构的符号互动模式

数字游戏世界中主动/被动之关系悖论，亦揭示出玩家主体性问题之“动态性”“临时性”和“复杂性”。进入游戏，意味着身体的参与，但“过分的专注会使主体在社会中建构的自我及其社会关系丧失”（费斯克，1989/2001：101）。玩家的主体性是一种有限的主体性，同时也是一种虚拟的主体性。规则的制约，意味着游戏行为本身是一种“被动中含主动性的意义”。数字游戏所具有的商品属性，意味着玩游戏不仅是体力的劳动，也是符号的消费，玩家始终无法逃离数字资本平台的“规训”和“奴役”。而又正如符号互动论本身存在的，对“权力、结构和客观性忽视”（赵万里，徐敬怡，2007）之局限性，本研究对玩家主体性建构的论述，主要从玩家主体的符号创造、交互行动和行为赋意出发，缺乏对设计者主体，以及更为宏观的产业、社会文化语境“场域”的分述。游戏“结构”与玩家“行动”之化合研究，期待在未来被弥充和拓深。

（责任编辑：徐铭兼）

注释 [Notes]

1. MOBA（Multiplayer Online Battle Arena），游戏术语，亦即多人在线战术竞技游戏。在MOBA类游戏中，玩家通常被分为两队，通过控制角色化身进行队内合作和队外竞争对抗。MOBA类游戏较为考验玩家的手动操作能力及其与队友之间的配合能力。
2. “带妹”，指男性和女性一起玩游戏并在游戏中保护女性、帮助其提升游戏排名的一种行为，带有一定的搭讪目的。

参考文献 [References]

- 查尔斯·库利（1902/2015）。《人类本性与社会秩序》（包凡一，王潞译）。北京：华夏出版社。
- 丹尼斯·麦奎尔，斯文·温德尔（1981/1987）。《大众传播模式论》（祝建华，武伟译）。上海：上海译文出版社。
- 衡书鹏，周宗奎，孙丽君（2017）。视频游戏中的化身认同。《心理科学进展》，（9），1565-1578。
- 何威，曹书乐（2018）。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。《国际新闻界》，（5），57-81。
- 胡荣（1989）。符号互动论的方法论意义。《社会学研究》，（1），95-101。
- 黄旦，李洁（2006）。消失的登陆点——社会心理学视野下的符号互动论与传播研究。《新闻与传播研究》，（3），14-19+93。
- 姜宇辉（2022）。庞大宇宙中的小小梦魇——暗黑生态与电子游戏的噩梦诗学。《文艺理论研

- 究》，（3），56-67。
- 凯瑟琳·海勒（1999/2017）。《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》（刘宇清译）。北京：北京大学出版社。
- 兰德尔·柯林斯（2004/2009）。《互动仪式链》（林聚任，王鹏，宋丽君译）。北京：商务印书馆。
- 蓝江（2019）。数码身体、拟-生命与游戏生态学——游戏中的玩家-角色辩证法。《探索与争鸣》，（4），75-83+158。
- 蓝江（2021）。宁美化身与异托邦：电子游戏世代的存在哲学。《文艺研究》，（8），92-102。
- 罗伯特·威利（1994/2011）。《符号自我》（文一茗译）。成都：四川教育出版社。
- 马尔库斯·弗里德里（2003/2006）。《在线游戏互动性理论》（陈宗斌译）。北京：清华大学出版社。
- 米歇尔·马费索利，许轶冰（2012）。部落游牧性。《江南大学学报（人文社会科学版）》，（2），40-44。
- 乔治·米德（1934/2018）。《心灵、自我与社会》（赵月瑟译）。上海：上海译文出版社。
- 唐纳德·温尼科特（1971/2019）。《游戏与现实》（卢林，汤海鹏译）。北京：北京大学医学出版社。
- 腾讯科技（2015）。中国移动社群生态报告。检索于<https://tech.qq.com/a/20150806/008060.htm#p=15>。
- 维克多·特纳（1967/2012）。《象征之林——恩登布人仪式散论》（赵玉燕，欧阳敏登译）。北京：商务印书馆。
- 吴素萍（2008）。网络游戏中女性意识缺失的反思。《浙江社会科学》，（4），72-77。
- 约翰·费斯克（1989/2001）。《解读大众文化》（杨全强译）。南京：南京大学出版社。
- 张一兵（2019）。交互主体性：从关系本体论到关系认识论——《世界交互主体的存在结构》解读。《武汉大学学报（哲学社会科学版）》，（6），41-48。
- 赵万里，徐敬怡（2007）。符号互动论视野下的科学社会研究。《自然辩证法通讯》，（6），47-53+111。
- Balkin, J. (2004). Virtual liberty: Freedom to design and freedom to play in virtual worlds. *Virginia Law Review*, 90(8), 2043-2098.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Calleja, G. (2007). Digital game involvement: A conceptual model. *Games and Culture*, 2(3), 236-260.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4(3), 245-264.

- Cover, R. (2004). New media theory: Electronic games, democracy, and reconfiguring the author-audience relationship. *Social Semiotics*, 14(2), 173-191.
- Crawford, G. (2012). *Video gamers*. London, UK and New York, NY: Routledge.
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. Maidenhead, UK: Open University Press.
- Eichner, S. (2014). *Agency and media reception: Experiencing video games, Film, and television*. Berlin, DE: Springer VS.
- Fischer, P., Kastenmüller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of experimental social psychology*, 46(1), 192-195.
- Hall, S. (1992). The question of cultural identity. In Hall, S., Held, D., & McGrew, T.(Eds.), *Modernity and its future*(pp.275-277). Cambridge, UK: Polity Press.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(1), 47-53.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). Video game addiction. *Principles of addiction: comprehensive addictive behaviors and disorders*, (1), 819-827.
- Klimmt, C., Hefner, D.,& Vorderer, P. (2009). The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players’ self-perception. *Communication theory*, 19(4), 351-373.
- MacKinnon, R. C. (1995). Searching for the leviathan in usenet. In Jones, S.G. (Ed.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*(pp.112-137). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Maffesoli, M. (1996). *The time of the tribes: The decline of individualism in mass society*. London, UK: SAGE Publications.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Park, R. E. (1955). Human nature and collective behavior. In Hughes, E.(Ed.), *Society: Collective behavior, News and opinion, Sociology and modern society* (pp.13-21). New York, NY: The Free Press.
- Schroeder, R. (2011). *Being there together: Social interaction in virtual environments*. New York, NY: Oxford University Press.
- Scriven, P. (2018). The phenomenology of the “other” in computer game worlds. *Games and culture*, 13(2), 193-210.
- Sheese, B., & Graziano W. (2005). Deciding to defect: The effects of video-game violence on cooperative behavior. *Psychological science*, 16(5), 354-357.

- Sobchack, V. C. (2004). *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In Austin, W. G., & Worchel, S. (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp.33-47). Monterey, CA: Brooks/Cole.
- Thrasher, F. M. (1927). *The gang: A study of 1,313 gangs in Chicago*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Turkay, S., & Kinzer, C. K. (2014). The effects of avatar: Based customization on player identification. *International journal of gaming and computer-mediated simulations*, 6(1), 1-25.
- Turner, V. W. (1982). *From ritual to theatre: The human seriousness of play*. New York, NY: Performing Arts Journal Publications.
- Waskul, D.D., & Lust, M. (2004). Role-playing and playing roles: The person, player, and persona in fantasy role-playing. *Symbolic interaction*, 27(3), 333-356.