

游戏社群情感团结和文化认同的动力机制研究*

■ 诸葛达维

【内容摘要】 游戏社群是典型的基于共同兴趣与价值认同形成的互联亚文化网社群。游戏玩家通过互动交流构筑了独特的社群形态,形成了富有特色的社会文化现象。通过对游戏社群的民族志观察研究发现,游戏社群的形成与运行遵循互动仪式的情感传播机制。“互动仪式—情感/情感能量—符号/符号资本—互动仪式”的互动仪式链,是推动游戏社群情感团结和文化认同的基本动力结构。

【关键词】 游戏社群; 互动仪式; 情感团结; 文化认同; 符号

一、问题的提出

社群(community)是一种基于互联网的新型人际关系,是当今互联网中社会关系的主要组织形式。1993年,美国学者霍华德·瑞恩高德首次提出虚拟社区/社群(virtual community)概念,即一种由足够多的人以充分的情感进行长时间的公共讨论而形成的一种人际关系网络。^①何方认为,互联网新型社群是因兴趣追求与价值认同、共识达成、情感交流、信任建构而聚集在一起的相对固定的群组及其社会关系。^②

游戏社群是典型的基于共同兴趣与价值认同形成的互联网社群。互联网时代,玩家通过社群寻找志同道合的朋友,交流兴趣与话题互动,构筑了独特的社群形态,形成了富有特色的社会文化现象。据第41次《中国互联网络发展状况统计报告》显示,我国游戏用户规模达4.42亿人,占整体网民的57.2%。^③《中国移动社群生态报告》显示,游戏社群的粉丝数量和访问量均居于各类兴趣社群首位。^④可见,游戏社群是互联网中人数最多、活跃度最高的亚文化社群之一,是当今互联网社群的典型代表。

因此,对游戏社群的研究,不仅是研究当代游戏玩家及其文化的重要选题,也是我们观察互联网社群建构与传播的重要缩影。那么,游戏社群是如何形成的?游戏社群形成的内在动力机制是什么?游戏玩家的社群互动是如何促进与维系游戏社群的文化认同与团结的?游戏玩家的社群交往对游戏玩家的社会化成长又有何影响?这些问题在学界

尚鲜有回答。回答这些问题,我们需要进入游戏玩家社群内部,通过切近的观察来分析游戏玩家及其社群文化的生成与传播。

二、理论建构与分析框架

社群的建构需建立一套能够激活组织情感与凝聚力的文化机制。克莱·舍基在《人人时代》中认为社群的基础有三个:即共同的目标、高效率的协同工具、一致行动。人类学家拉尔夫·林顿认为强有力的部落群体必须具备三个特征,即相似的文化、频繁的互动及共同的利益。^⑤金韶等人指出,聚合力和裂变效应是社群的外在传播特征,情感价值是社群的内在传播特征,自组织传播和协作是社群运行和发展的核心逻辑。^⑥蔡骥从媒介与文化的角度分析指出,网络社群的聚合是在新媒体环境下,人与人之间从技术连接到情感共振的结果,是一种以兴趣和情感为核心的亚文化传播现象。^⑦可见,在互联网时代,情感传播与价值认同是社群形成的重要特征。围绕共同的文化价值取向,开展成员间的情感交往与社群互动,是社群建构的重要传播基础。

首先,人是情感的社会动物。情感社会学家乔纳森·特纳等人指出,情感一方面是社会和文化结构动力机制的关键,另一方面是人际互动的关键。^⑧在人际互动和群体中,情感是隐藏在对他人的社会承诺背后的力量,也是决定社会结构形成的力量。^⑨情感唤醒是微观层面人际互动最终导致中观和宏观水平社会文化

* 本文系浙江省社会科学界联合会研究项目“电子游戏玩家社群建构的情感传播机制研究”(项目编号:2018N100)、浙江传媒学院青年教师科研提升计划项目“游戏群体文化认同的情感传播机制研究”(项目编号:ZC18XJ044)的研究成果。

建构的基质的导火索。^⑩其次,人也是符号的动物。符号学家卡西尔指出:“符号化的思维和符号化的行为是人类生活中最富于代表性的特征。”^⑪“我们应当把人定义为符号的动物(animal symbolicum)来取代把人定义为理性的动物。只有这样,我们才能指明人的独特之处,也才能理解对人开放的新路——通向文化之路。”^⑫因此,我们在观察文化传播现象时,离不开符号分析。而我们知道,人类互动的本质是符号互动。^⑬因此,情感交往与符号互动是我们观察游戏社群建构的重要视角。

互动仪式是我们观察情感交往与符号互动的重要理论。互动仪式理论家兰德尔·柯林斯指出,仪式是一种相互专注的情感和关注机制,它形成了一种瞬间共有的现实,因而会形成群体团结和群体成员性的符号。^⑭他将互动仪式描绘成一组具有因果关联与反馈循环的情感—符号运行过程。该过程包含四个起始条件:①两个或两个以上的人聚集在同一场所;②设置排斥局外人的界限;③参与者具有共同关注的焦点,并通过相互传达关注该焦点;④人们分享共同的情绪或情感体验。当这些要素有效地综合,并积累到高程度的相互关注与情感共享时,参与者会体验到以下互动结果:①群体团结,一种与认知相关的成员身份感;②个体的情感能量(Emotion Energy,简称EE),即一种采取行动时自信、兴高采烈、有力量、满腔热忱与主动进取的感觉;③代表群体的符号,使成员感到自己与集体相关;④维护群体、尊重群体符号的道德正义感。^⑮因此,互动仪式(IR)作为人们最基本的活动,是一切社会研究的基点。^⑯大部分社会传播现象都是通过各种形式的互动仪式活动进行和维持的。互动仪式的情感传播模型如图1。

柯林斯进一步指出,符号资本与情感能量是互动仪式中最关键的两个资源要素,它们互相作用推动组织形成情感团结的市场。互动仪式市场是一种抽象意义上的社会关系市场。成功的互动仪式能够产生高度的情感能量与符号资本,它们又可以作为仪式活动的资源在互动仪式市场中进行社会关系与文化情感的再投资。因此,情感能量与符号资本是互动仪式市场中最重要两种资源。这两种资源在互动仪式市场机制作用下促进了宏观社会结构的形成。因此,互动仪式对社群的形成与关系维持来说是至关重要的。游戏社群作为因共同兴趣与文化价值取向而聚集起来的亚文化社群,其内部的符号互动与情感表达也遵循互动仪式的基本规律。接下来,笔者借助互动仪式理论,分析

游戏玩家是如何通过社群交往与仪式活动来建构社群团结与文化认同的。

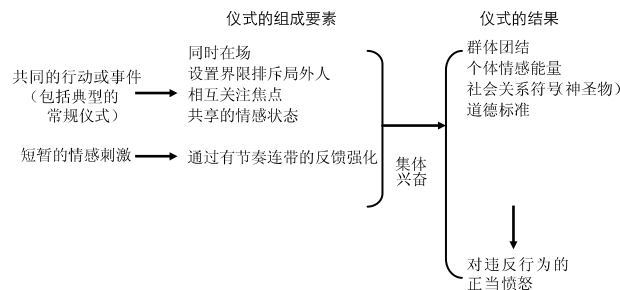


图1 互动仪式的相互关注/情感连带模型

三、研究方法与研究对象选择

(一) 研究方法

本文主要采用虚拟民族志与交流民族志相结合的民族志研究方法。虚拟民族志是以网络虚拟环境作为主要的研究背景和环境,利用互联网的表达平台和互动工具来收集资料,以探究和阐释互联网及相关的社会文化现象的一种方法。^⑰由于游戏社群的活动大多在互联网空间进行,因此,虚拟民族志是观察和分析网络空间中游戏玩家社群活动的有效方法。交流民族志方法着重研究一个文化群体内成员之间以及不同文化群体成员之间的社会互动模式,考察微观层面的互动方式与宏观层面的社会文化结构之间的联系。通过观察和描述这些面对面的人际交往方式,研究者可以了解特定文化群体中重要的社会交往规则、文化解释模式,以及由社会交往带来的社会结果的过程和动因。理论上来说,线上的世界与线下的现实是内在地联系在一起,两者相互建构,相互生产的。^⑱并且,尽管虚拟世界和真实世界有本质区别,但其人际交往方式在某种程度上趋于一致。^⑲因此,本研究综合运用虚拟民族志与交流民族志方法,对玩家各种线上与线下的社群交往活动进行分析研究。

(二) 研究对象选择

把握游戏社群文化需要进入其社群组织内部,从源头理解游戏玩家如何通过社群交往实现文化认同与情感团结。本研究选择《仙剑奇侠传》玩家后援会社群作为研究对象。理由如下:首先,《仙剑奇侠传》系列游戏是著名游戏品牌,自1995年诞生至今已有24年的历史,拥有众多玩家和粉丝;其次,《仙剑奇侠传》游戏拥有覆盖全国的玩家社群系统——仙剑奇侠传后援会(以下简称“仙剑后援会”)。全国及各省仙剑后援会,在经过《仙剑奇侠传》游戏官方认证后拥有自己

的群组织,各后援会群由会长、副会长及玩家成员组成;最后,仙剑后援会成立至今举行过丰富的线上线下活动,是开展本研究的典型案例。仙剑玩家后援会社群组织网络见图2。

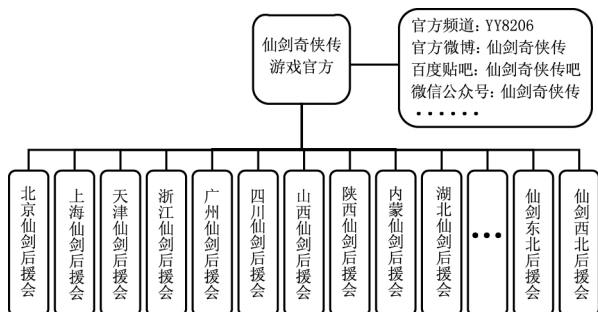


图2 仙剑玩家后援会社群组织网络

四、仙剑后援会社群的民族志观察

仙剑后援会成立至今举办了丰富多彩的社群活动。笔者以“线上/线下”与“仪式化程度高/仪式化程度低”为坐标,将仙剑后援会的社群活动划分成四大类别(见图3),每个类别选取典型的活动进行分析。其中,线上非正式活动——日常在线交流,线上正式活动——线上晚会/歌会直播,线下非正式活动——日常见面聚会,线下正式活动——大型游戏主题晚会/展会。

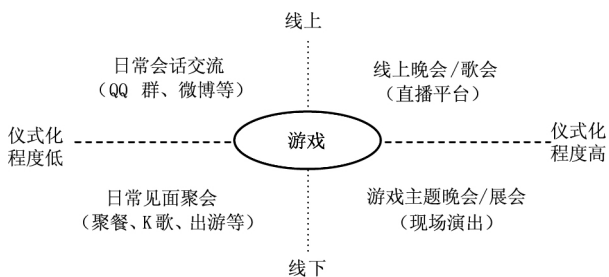


图3 仙剑后援会社群组织开展互动仪式活动的主要类型

(一) 线上非正式活动——以线上日常会话交流为例

游戏玩家的日常线上会话交流是最为常见的互动仪式活动。对话交流看似平常,但其中蕴含互动仪式机制。因为会话跟人们在KTV唱歌一样,有共同的关注话题,并共同创造了一种会话的实在,具有共同的情感。

仙剑玩家后援会以QQ群、微博、贴吧、微信等社交媒体为线上互动交流平台。会话仪式的成功开展需要以遵守对话情境中的基本规则为前提。为保证游戏组织内的良好互动环境,促进和谐交流,避免不必要的争论,仙剑后援会组织都会制定基本的组织互动规则,

以确保会话仪式的顺利进行。浙江仙剑后援会的群规要求如下:

对所有群成员的要求:

一、身为群内人员,禁止在群内发广告和一些类似的地址链接。

二、群内成员需保持良好的关系……禁止对他人的辱骂或言语攻击或爆出现实中的事情威胁等行为。

三、聊天内容没有限制。禁止聊色情,发现后警告,再犯或不改踢出;谨慎聊宗教政党等会引发矛盾的话题。

……

福利和活动:

一、因后援会有时候会有福利,经常在线的高等级童鞋们拥有优先享受福利的待遇……

——浙江仙剑后援会群规

可见,在遵守群规的前提下,仙剑后援会社群内的日常会话活动比较自由。一方面给予玩家充分的会话自由,希望各种游戏玩家之间和谐相处,体现了包容成员共同在场的仪式条件;另一方面坚决维护游戏社群的文化属性,禁止发不雅内容和无关广告,体现了排斥局外人的仪式界限。这是大多数玩家组织对成员开展会话互动的基本要求。中国最大的游戏粉丝组织百度游戏贴吧的负责人也表示游戏玩家组织在确保组织文化底线的前提下对成员互动具有极大的包容性。^③此外,仙剑后援会还制定了成员权利和义务制度。违反群规的成员将受到惩罚,积极活跃的成员拥有优先享受福利的资格,这也体现了仙剑后援会社群鼓励成员积极参加组织活动的激励措施。

除了自由会话以外,游戏社群管理员有时也会对谈话内容进行议题设置,引导谈话内容走向,形成一种统一的集体仪式现象。以下是浙江仙剑后援会QQ群中的一次禁言仪式活动的群公告。

“从现在起,本群禁止剧透剧情和直线任务,只能一起研究boss战,迷宫攻略,凡剧透者一律禁言至下个月。”(荆门♀羲和发表于2015-07-08 00:00)

“从今天起,本群全面解除关于剧透禁言的规定,童鞋们不用再担心被关小黑屋了!尽情的释放你们对仙6的不满吧! [表情][表情]”(荆门♀羲和发表于2015-07-30 13:33)

从话题禁言活动中可以看出,社群管理员为了协调已玩过游戏与还未玩过游戏玩家之间的交流,特定限定一个时间段禁止讨论剧透游戏内容。等过了话题禁言时期,管理员便通知大家可以畅所欲言。这场禁

言活动期间,大部分成员都按照管理员要求不剧透游戏剧情。这种活动虽然未必很正式,但在一定程度上组织全体成员一致行动,促进了社群和谐,具有仪式化的效果。

综上所述,游戏玩家社群组织的日常会话交流是一种典型的互动仪式活动。游戏社群成员在遵守基本会话规则的前提下,可以自由交流。游戏玩家社群组织设置权利与义务、福利与奖惩措施,促进会话仪式的有序开展。游戏社群对互动话题的设置有利于社群成员形成共同的关注,产生一致的行动,促进社群团结。因此,对话者在遵守互动规则的前提下进行和谐有序的话题互动是开展成功会话仪式进而形成社群团结的关键。

(二) 线上正式活动——以线上直播晚会为例

在线上活动中,游戏社群的演出活动是线上正式仪式活动的典型代表。直播平台的兴起为游戏社群举办线上晚会仪式提供了便捷的平台。YY8206 是仙剑后援会的线上直播频道,其主要功能就是举办各种类型的线上表演晚会。

举办线上晚会的前夕,仙剑后援会会通过各种渠道发布晚会海报,预告晚会的开播时间、频道、出席嘉宾、节目内容等演出信息。仙剑玩家与粉丝通过登录YY直播平台开展晚会互动仪式。

在晚会直播过程中,主持人和场控负责将表演嘉宾按顺序安排出场。表演嘉宾在线演出时,观众可以通过发送弹幕、鲜花、礼物等符号与大家互动。有些玩家观众为了表达自己对嘉宾的喜爱会将花式符号、礼物发送到公屏上,形成别具一格的情感符号表达。观众与演出嘉宾之间的这些符号互动方式是大多数直播平台中情感表达与符号互动的具体形式。嘉宾收到的鲜花、礼物与点赞都会在其个人主页上显示出来,是嘉宾受欢迎程度的重要指标。那些鲜花、礼物与点赞很多的社群成员通常拥有较高的受关注度与社群符号资本。

综上所述,直播平台的在线演出是游戏玩家社群开展线上正式互动仪式的典型活动。在直播中,所有成员在自己的电脑屏幕前观看这一同步直播的节目,具有共同的关注焦点与情感连带,形成一种“天涯共此时”的现场感。在晚会过程中,主持人与场控负责掌握整场晚会的进度节奏,观众与嘉宾通过弹幕、鲜花、点赞等形式进行符号互动与情感表达。那些获得鲜花和赞美较多的成员通常也拥有较高的情感能量与符号资本储备,这些储备的资本可用于他们开展后续的互动

仪式活动,因此,他们往往也是游戏社群中的社交明星。通过晚会直播的互动仪式,游戏玩家从中不仅获得了富有社群文化特色的娱乐体验,而且获得了一定的情感能量满足与符号资本储备,形成了对游戏社群的文化认同与情感团结。

(三) 线下非正式活动——以线下聚会为例

线下活动是线上活动的深入与延伸。玩家的线下日常聚会活动主要有聚餐、K歌、玩桌游、旅游等。柯林斯指出,人与人之间的日常际遇是最基本的互动仪式。“小范围的、即时即地发生的面对面互动,是行动的场景和社会行动者的基点。”^② 玩家组织的线下聚会活动蕴含着互动仪式机制。示例如下。

后援会仙剑舞台剧——厦门站活动公告

仙剑后援会的众老们:

此次仙剑舞台剧已经确定在厦门地区展开,具体时间是2015年9月3日-2015年9月4日……

借这个机会,仙剑后援会的糗米来一场神鬼莫测的面基……

此次聚会预计时间,(两天一夜),各位糗米请妥善合理安排时间。另:请准备好鼓鼓的荷包* 1,满满的节操* N

特别注明:……7月中旬我们将开始进行人员统计,请待初恋般的,密切关注群邮箱通知。

福建仙剑后援会管理组(全体管理人员携手邀请)

从公告中可以看出,虽然线下聚会表面上看只是很普通的社交活动,而且与线上活动相比,线下活动通常需要玩家花费一定的时间、金钱等物质成本。但为什么玩家会积极参加社群组织的线下活动呢?除了能够在现实世界里见到虚拟世界中的朋友外,另一个重要原因是,玩家通过现场互动往往能感受到更多的仪式氛围与符号信息,使得参与者的关注焦点与情感连带更加充分,由此获得的参与体验与情感满足更加深刻。可见,虽然参加线下活动具有更高的成本,但玩家会评估自身的成本投入与活动收益。因此,愿意花费一定成本前来参加线下聚会的玩家往往具有更高度的社群认同感,并能够通过聚会仪式形成更深的社群归属感。

此外,玩家通过线下聚会活动,不仅进一步增进线上社会关系,而且拓展了现实世界的人际关系。以下是几位游戏玩家对线上二次元游戏世界与线下三次元世界关系的看法:

“我是把二次元世界和三次元世界两者结合起来的。我给你看手机通讯录。所有号码空格后面是什

么,前面是网名,后面是真名,只要知道真名的我都注在后面。二次元是一个现实社会,二次元也是一个交友平台。因为我的二次元朋友里面以仙迷为主,哪怕之前没有见过面,只要一见面就莫名的亲切感。我可以把二次元发展成三次元,二次元以兴趣为主,容易聚成圈子。”(小2 逍遥)

“只要玩过共同的游戏,就有许多话题可以聊。很多面基的朋友都是游戏里的亲友队友。比较理想的线上线下关系模式是因游戏而认识,并且发掘出游戏以外的其他共同话题与社会关系,这样的友谊比较长。”(二次元 CY)

从中可以看出,以共同兴趣为纽带的游戏玩家可以通过线下聚会活动将线上关系拓展到线下生活中来,拓展自己的社会关系网。萨默·伊佛勒指出,当人们能够通过探究和发展新的关系、新的团结和新的角色来拓展自我的意义时,人们将体验到情感能量的增加。^②可见,玩家通过现实世界与虚拟世界的穿梭,在拓展人际关系的同时,也获得了情感能量的增加。

综上所述,以日常聚会为代表的线下互动仪式活动是玩家线上关系的延伸与深化。线下活动因具有更多的现场符号与情感连带,吸引着玩家从线上走到线下。游戏社群通过组织线下聚会活动赋予参与者鲜活的符号资本与情感能量,进一步增强了社群的情感团结与文化认同。玩家也通过线下活动拓展了自己的社会关系,在一定程度上有利于个人社会化的发展。

(四) 线下正式活动——以线下游戏主题晚会为例

仪式化程度高的正式活动往往能够吸引更多核心用户的关注。其中,大型游戏主题晚会/展会是较为正式的线下互动仪式活动。

仙剑游戏相继在上海、合肥举办过 17 周年庆典晚会和 20 周年庆典晚会,吸引了全国各地的仙剑玩家前来观看。通常在举办全国性大型晚会/展会前,组织方会将信息公布在微博上告知所有玩家,游戏官方会制作宣传片、海报,并通过微博话题互动等形式进行前期预热。各地后援会也会将这一消息在社群中转发扩散,配合宣传。同时,各地仙剑后援会会组织社群成员组团前往晚会现场观看。通常,各地后援会都会对自己团队进行符号化设计,包括醒目的会牌、会徽和统一的文化衫,有的后援会还会拉着横幅、举着会旗前来参加活动。在出发前,负责联络的成员会将汇合地点群发给成员,队长会在抵达后高举后援会标识等着成员

前来找组织。

大型游戏主题晚会大多以游戏主题的歌舞、Cosplay 表演、声优表演为主要节目形式。仙剑 20 周年庆典晚会邀请了历代游戏主题曲的原唱歌手、为仙剑游戏配音的声优、国内知名 Cosplay 演员等前来表演。这些表演嘉宾可能并不一定为圈外人所熟知,但他们身上都具有仙剑游戏的文化符号,能够在玩家中形成热烈反响,体现了互动仪式社群设置进入边界的身份符号条件。晚会通过演出仪式生产了丰富的与游戏相关的文化符号,在玩家中形成一系列情感连带与聚焦,在营造庆典晚会氛围的同时,增进了玩家的情感团结与成员身份认同感。

综上所述,由于线下大型主题晚会有游戏官方的介入而使活动的意义更加丰满而正式。大型线下活动在玩家心中的神圣性,使得参加这类活动对玩家来说更为珍贵,许多玩家都以参加过大型现场活动为谈论的资本。因此,参加线下大型互动仪式因其正式性、神圣性与珍贵性,能够激发参与者更高的文化认同与社群团结,这是其他互动仪式难以达到的。此外,游戏玩家通过参加这类机会难得的大型线下活动,能够获得更加珍贵的符号资本与情感能量,而且能够更大范围接触社群内的好友,拓展自己的社会关系。

五、研究发现与讨论:游戏社群情感团结与文化认同的动力机制

笔者通过对仙剑游戏玩家社群研究发现,互动仪式是游戏社群形成情感团结与文化认同的基本动力结构。游戏社群以统一的价值取向与文化认同,通过各种社群互动仪式活动增进玩家间的交流与情感,促进社群情感团结与凝聚。玩家在社群活动中积累了游戏相关的符号资本与情感能量,这些情感能量与符号资本流动不仅有利于个人多重资本与情感的积累,而且有益于维护社群的文化认同与情感团结。具体对游戏社群组织而言,游戏社群的互动仪式活动能够产生集体团结与社群归属的向心力,并将这种集体情感进行符号化表征,形成社群凝聚力的情感符号资本。当社群被符号所象征,玩家对符号的认知也能够唤醒他们内心的情感能量。对游戏玩家个人而言,社群中的成员不仅能够通过社群活动感受到自己与社群集体的情感联系,产生“我们”的情感团结,而且能够以互动仪式社群产生的情感与符号为资源,进行后续的社会互动,拓展更为广阔的社会关系。因此,互动仪式中

的情感与符号循环模式,即“互动仪式——情感/情感能量——符号/符号资本——互动仪式”,是游戏社群情感团结与文化认同的基本动力结构,见图4。

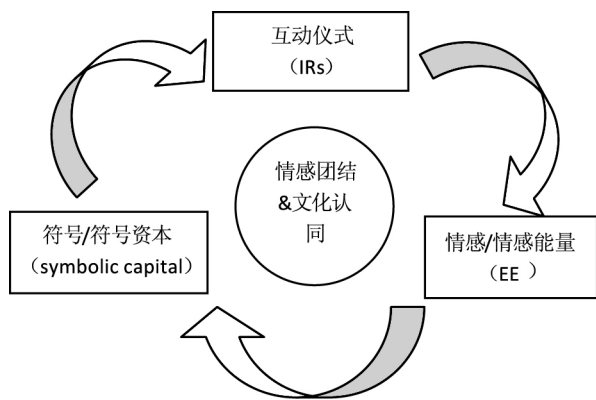


图4 游戏社群互动仪式的动态循环结构

(一) 成员身份符号: 统一游戏玩家身份认同的符号资本

物以类聚,人以群分,各个文化族群往往是由身份符号相似的个体所组成的,个体在互动仪式市场中也通常会寻找那些与自己的身份符号属性相匹配的人进行交往。身份符号作为进入互动仪式市场的必要条件与特殊符号资本,不仅使玩家成员的身份获得社群同侪的认可,而且使玩家获得了渴望的身份符号认同,积累了自己的身份符号资本,有利于在游戏社群交往中进行人际关系再投资,实现自我拓展,促进玩家的社会化发展。此外,因为身份符号蕴含着特定文化的情感张力,因此当玩家在进行身份认同的时候,实际上也在寻求自身文化与社会认同。

1. 身份符号是玩家进入社群的必要条件

开展互动仪式要求设置局外人的进入界限,其中成员身份符号就是准入互动社群的钥匙。游戏玩家寻找社群组织的第一步就是玩家身份识别,只要是仙剑游戏玩家,就都可以顺利通过认证进入仙剑后援会社群开展互动交友。游戏社群对玩家成员身份符号的认证兼具包容性与严格性。只要不违反组织的规章制度,游戏社群都愿意接纳具有相似身份符号的成员。游戏社群的身份符号准入门槛使得社群文化身份更纯粹,有利于激发共同的文化情感。

2. 身份符号是实现玩家文化身份认同的特色符号资源

身份符号承载着成员身份的文化意义,是玩家进行文化身份认同的基础。互动仪式活动不断生产出身

份符号所蕴含的文化成分,唤醒社群的文化情感,从而使社群成员更充分地体验到团结感和认同感。拥有代表组织文化的符号使得成员与组织相关,赋予玩家以成员身份,能够使玩家感受到自己与社群相关,产生“我们”的团结情感,有利于增进玩家对游戏社群的认同感与归属感。因此,游戏社群通过将具有相似身份符号的玩家聚拢起来,通过互动交往,形成一种与身份认知相关的成员身份感,促进玩家对社群的文化认同与情感团结。身份符号提供了成员谈论与互动的内容,代表社群文化的符号在完备的互动仪式活动中被重复使用,会激发社群成员的团结感。因此,成功的游戏社群往往善于生产和激发玩家身份符号所具有的文化情感张力。

3. 身份符号促进玩家符号资本的再投资与社会关系拓展

积累的身份符号能够转化为交往的符号资本,用于互动仪式市场中的再投资,拓展个体的社会关系,不断延伸个体的互动仪式链。一方面,那些善于利用自身符号资本储备的成员常常会利用共同的玩家身份符号进行社群关系再投资,从互动仪式市场中获得更多的资源、权利与地位。他们以身份符号为桥梁在社群中结交更多的玩家好友,积累人际关系,逐渐成为游戏社群中的网红明星成员。他们能够凭借自身的受关注程度成为社群中的社交明星,吸引更多人的关注,获得一定社群地位和权利。另一方面,这些社交明星成员不仅善于利用身份符号进行游戏世界的关系投资,他们往往能够将线上关系延伸到游戏外的生活世界,以游戏身份为媒介建立更广泛的社会人际关系。这种利用身份符号的再投资在一定程度上促进了虚拟游戏世界与现实生活世界的联系互通,巩固与拓展了玩家的社会关系网络。

(二) 情感能量: 推动游戏玩家情感团结与文化认同的内在动力

互动仪式成功运行的结果就是产生团结感。其中,情感能量是推动互动仪式情感团结与文化认同的内在动力,是个体在互动中寻求的重要回报。高度的情感能量是一种对社会互动充满自信与热情的感受。它是个人所拥有的大量涂尔干所言的对于群体的仪式团结。²³一个人能够获得的情感能量的多少是决定其是否愿意进一步参与互动仪式交往的关键。因此,情感能量也是个体在互动交往中作出决策的重要标准。情感能量最大化是个体做出社会选择的共同标准。

1. 情感能量是玩家形成社群情感团结与文化认同的内在动力

情感能量是推动互动仪式进行的内在驱动力。玩家进入社群参与互动是为了寻求作为社群一员的情感能量的满足。同时,情感能量具有社会认知取向,能够产生组织定向的文化情感认同。当参与者从参与互动的群体活动中得到充分的情感能量后,就会成为该群体的热情支持者,促进社群的情感团结。因此,游戏社群的情感团结与文化认同是玩家情感能量推动的结果。以仙剑后援会为代表的玩家社群通过各种线上线下的互动仪式激发成员内心的情感能量,并利用情感能量维持社群的活力与凝聚力。

2. 情感能量是玩家进行社会关系投资的重要资源

情感能量是互动仪式市场流通的重要资本,与符号资本一样是成员决定其是否愿意进行互动仪式的关键资源。游戏玩家利用社群互动中获得的情感能量储备用于投资现实社会人际关系是典型的社会关系再投资行为。仙剑后援会玩家在情感能量的驱动下发展出以游戏为媒介的多重社会关系。在社会关系拓展中,那些拥有较高情感能量储备的玩家往往具有较高的积极性,是社群中的社交明星。他们往往能够在社群中建立更多的社会关系,从而获得更多情感能量回报。他们在建立与拓展自身社会关系的同时,也促进了社群人际关系的进一步互动,推动了游戏社群的人际关系往来与凝聚。

3. 情感能量促进社会结构多元化与玩家个体社会化成长

情感能量收益最大化是人们社会选择的共同标准。玩家投入各种物质与情感成本进行社群互动仪式活动最终都是为了获得情感能量收益最大化。迈克尔·哈蒙德认为,人在社会进化过程中形成了追求积极情感最大化的社会取向。多样化的社会生活结构能够满足人们多样性的情感联系,使个体能够获得多种积极情感的选择。^④游戏等二次元世界丰富了玩家生活世界体验,使玩家的生活圈子更加多样化,能够增加玩家社会情感联系的多样性。此外,长期处于单一情境中会减弱人的情感唤醒体验。时常变换互动的情境可以避免情境习惯化对积极情感体验的束缚。玩家通过在游戏世界与现实世界之间的穿梭,不断切换着社会互动的情境,可以在一定程度上避免日常生活习惯化对玩家积极情感体验的束缚。虚拟的游戏世界之所以对玩家具有吸引力,是因为游戏世界在一定程度上打破了现实世界的习惯,创造了还没有被习惯化的新奇的情境。因此,以互动仪式为主要机制的各种游戏文化社群活动不仅有利于促进社会结构多元化与社会文化的多样性,而且能够与玩家习惯了的生活世界形成互补,有利于玩家在不同情境世界的穿梭中塑造自我,促进个体社会化成长。

注释:

- ① Rheingold, H. *Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Mass., Addison. - Wesley Inc. 1993.
- ② 何方:《新型社群与共享经济的持续发展》,《浙江学刊》2016年第6期。
- ③ 中国互联网信息中心:第41次《中国互联网络发展状况统计报告》2018年1月。
- ④ 腾讯QQ-企鹅智酷《中国移动社群生态报告》2015年8月6日。
- ⑤ 卢彦《社群+:互联网+企业行动路线图》,转引自《互联网+社群方法论:九阳神功(因为太干,所以很长)》,新浪博客,http://blog.sina.com.cn/s/blog_14ccb27a10102w4hj.html 2016年4月12日。
- ⑥ 金韶、倪宁:《“社群经济”的传播特征和商业模式》,《现代传播》2016年第4期。
- ⑦ 蔡骥:《网络社群传播与社会化阅读的发展》,《新闻记者》2016年第10期。
- ⑧⑨⑩⑪ [美]乔纳森·特纳、简·斯戴兹《情感社会学》,孙俊才、文军译,上海人民出版社2007年版,第242、77、161、226-232页。
- ⑫⑬ [美]乔纳森·特纳《人类情感——社会学的理论》,孙俊才、文军译,东方出版社2009年版,第7、64页。
- ⑭⑮ [德]恩斯特·卡西尔《人论》,甘阳译,上海译文出版社1985年版,第35、37页。
- ⑯ [美]乔治·H·米德《心灵、自我与社会》,赵月瑟译,华夏出版社1998年版,第11页。
- ⑰⑱⑲ [美]兰德尔·柯林斯《互动仪式链》,林聚任、王丽君译,商务印书馆2009年版,第36、86-87、1、3页。
- ⑳ 卜玉梅《虚拟民族志:田野、方法与伦理》,《社会学研究》2012年第6期。
- ㉑ 邓天颖《流动、拟仿与互动:网络游戏虚拟社区人际交往研究》,《社会科学论坛(学术研究卷)》2009年第6期。
- ㉒ 新浪游戏《揭秘百度贴吧:中国最大的游戏粉丝组织》,http://games.sina.com.cn/y/n/2015-09-09/fxqhu8257393.shtml 2015年9月9日。

(作者系浙江传媒学院媒体传播优化协同创新中心助理研究员)

【责任编辑:刘俊】