

# “一起打游戏”:城市青少年网络空间 新型社交模式探究

陶荣婷 翟光勇

**摘要:**网络游戏带来的青少年问题,学界一直忧心忡忡。然而,作为一种全新的社交场域,网络空间正在成为城市青少年社会化的重要媒介。“一起打游戏”不仅是这一模式的符号化呈现,也是一种跨越时空的数字化实践。研究尝试基于时空社会学视域,力图探讨“一起打游戏”这一实时交往模式如何影响城市青少年新型社交方式、关系定位以及意义生产。研究认为,城市青少年游戏社交经历从“玩”到“打”的交往模式演变,再造了城市青少年社交新的距离、场景和连接方式。换言之,“一起打”打破了现实中的“区隔”,重塑了青少年群体认同,实现时-空延伸下的交流与交换,为个体化的城市青少年提供了一种新的社会接触和交往方式的可能性。

**关键词:**网络空间;城市青少年;新型社交;网络游戏

**中图分类号:**G206 **文献标志码:**A **文章编号:**2096-5443(2021)03-0051-08

**项目基金:**安徽省哲学社会科学规划项目(AHSKY2017D43)

随着网络社会的崛起,网络游戏<sup>①</sup>已成为中国家长和学校的心头大患。与此同时,学界针对网络游戏和“网络成瘾”的批判也不绝于耳。不可否认,对于新生代的网络原住民而言,电子游戏极易诱发其社会化过程中的网瘾问题与关系疏离状态,这显然是不利于他们的健康社会化。然而,以社会化媒体蓬勃发展为标志的互联网早已渗透到我们的日常生活的方方面面。它不仅建构社会结构深层的文化心理、公共参与与社会变迁,也在“建构着个体日常生活的价值观念、行为方式、社会认知、情感经验和个体的社会化过程”<sup>[1]</sup>。

“数字化生存”已经来临。当电子媒介已经浸入人们的生活空间,成为我们环境的一部分,针对新生代的网络原住民,简单的割裂和对抗已经很难阻止他们的网络接触行为。因此,如何看待网络空间下的社会化,如何理解他们的网络接触行为成为当下一个需要重新思考的命题。

相较于传统意义上的“物理的”“有形的”“在场的”“地方的”交往方式,在网络这一新型社交媒介中,青少年更多涉入的是一种“无界限的”“无形的”“不在场的”“无地方的”空间交往方式。这种跨越时空的社交模式,打破了传统青少年嬉戏中实体区域的限制,建立了一种新型去边界化的意义交流和生产方式,在没有共通物理区域的网络空间中建构个体的社会化和群体的认同,在某种程度上提供了一种新的青少年交往模式和互动可能性。

同时,基于当下城市化的快速推进、公共交往空间不断被压缩及媒介技术的深度嵌入,相较于乡村青少年,城市青少年更早地体验着空间关系的再造,感受到时空关系的符号化生产对日常生活的挤压。当这种时空的转换浸透他们的日常生活时,社交形态的改变就已经发生了。

正是基于时空的上述转变,时空社会学将时间与空间问题化,从社会理论的核心——时空出发,

<sup>①</sup>本研究是基于网络空间对新型社会社交模式进行的一种探索,因此,这里的网络游戏是指参与者必须通过互联网连接进行的多人或多人对弈游戏,以互动性和团队作战为主要特征的社交模式。

研究社会的空间结构与时间变化,这也是本研究的理论视域和逻辑起点。本文尝试透过网络社会的时空转变,剖析网络空间下个体的心理状态和行为变化,同时立足城市青少年<sup>①</sup>,探析技术如何重构他们的社交模式,试图为他们健康社会化提供一种新的视角解读。

## 一、从“玩游戏”到“打游戏”:城市青少年日常社交模式演变

尼尔·波兹曼曾指出,“童年,是一种环境的结果。”<sup>[2]</sup>而随着电子技术尤其是网络空间的介入,书面文化造就的儿童概念以及“童年和成人之间界限的历史根基”<sup>[2]</sup>正在一点点地被破坏,时空转变中一个新的符号世界正在构筑。

乡土社会的青少年大多以家为圆心,游戏场景以村落为半径,打谷场、水井旁、小河边等实体性区域是他们社会化的起点。对于城市青少年而言,这种“玩游戏”的公共空间却被日益压缩,实体性游戏场景更是稀缺,留存在游戏史里的一些传统游戏,无论是竞技性、智力型,还是猜射性均早已难觅踪迹。当现实中鲜活的、面对面的、亲密的社群关系无法建立时,原生的口语文化无法维系时,青少年必然转向追求与其极相似的沃尔特·翁所说的“次生口语文化”——有强烈社群感的、自发性的、专注当下的电子文化。以空间拓展类网游——《王者荣耀》和《绝地求生》为例,他们在游戏中构造的场景满足和强化了青少年的空间感需求,增强了其空间互动,逐渐演化成他们在网络空间的主要聚集地。据腾讯浏览指数平台显示,在《王者荣耀》鼎盛时期,年龄12岁及以下的用户占4.78%,12岁至17岁的用户占18.53%,即“00后”用户超过20%。<sup>[3]</sup>另一款大型网游《绝地求生》19岁以下的青少年用户占比高达16%。<sup>[4]</sup>伴随着电子产品对城市青少年生活的“殖民”,作为一种社交手段,他们的日常交往日益被“中介化”,他们的互动也开始了从“玩游戏”到“打游戏”的转变。

毋庸置疑,这种社交模式带来的影响无疑是深远的。网络游戏打破了青少年的时空界限,重启着他们的社交关系,然而过度沉迷又会造成青少年自我空间封闭、人际交流障碍等社交桎梏。一直以来,关于网络游戏,学界长期聚焦其异化的风险(如重度网瘾等),而忽略了我们的生存环境实质上早已被空间符号所建构。作为一种文化的传播,游戏如何在公共生活中凝聚初级群体的感情,如何维系青少年的社会关系,这一个个体和公共的文化互动层面的视角被我们忽视了。换言之,伴随着网络空间的兴起,作为数字原住民的青少年社交关系正在一定的时间和特定的空间内重新开启,社交模式也开始经历从距离、场景到连接的多维度转变。主要表现如下:

### (一) 距离再造:从“线下”位移到“线上”

传统上城市青少年的游戏大多以地域为主要界限,其玩伴也来自父辈们的地缘和业缘为主的传统社会,以社区为主体来构建社群,他们的集体记忆和生活方式仍以日常现实为基础。随着城市住房结构的调整,人们的居住环境也逐渐改变,从以业缘为基础的传统,进入陌生的原子式的存在。于是,当下的城市青少年开始脱离熟悉和热闹的熟人社会,进入孤单和疏离的陌生人社会;当熟悉的环境不断被消解之后,他们需要重建交往空间。此时,网络技术恰好成为新型传播关系的触点,引发了交往模式的改变。

传统青少年的交往时长一般从课余时间开始到各自回家结束,而网络游戏完全打破了这种物理时空的限制,在线时长可以从下课一直延续到下线截止。据调查数据显示,青少年课余时间选择上网的比例高达53%,而选择体育锻炼的仅为11.2%。青少年上网行为中排名前三的分别是网络游戏、影视或音乐网站、新闻资讯,其中网络游戏占比高达46.7%。<sup>[5]</sup>而随着计算机和智能手机的普及,4G网络在三、四线城市的普及,这个数据只会上升很难降低。

综上所述,网游对于时空限制的打破,一方面减弱了地域产生的隔断,消弭了因物理距离切割产生的孤独;另一方面实时在线和同时“在场”共享了时空,拉近了人们社会心理上的距离。这种距离

<sup>①</sup>鉴于“青少年”的概念,学界一直存在分歧。为避免歧义,本研究下文所指的“青少年”均是指标题中的“城市青少年”。

不仅是物理空间的距离,同样也包括社会心理的距离。青少年以网络游戏为介质,将线下的朋辈关系延伸至线上,相较于之前稀疏的社交形式,其结成的是更加紧密的交流网络。这种“朝向社交网络运行系统的转向,建立在个体之间具有弹性的连接(connectivity),以及相互之间跨越距离和群体,不需要部落式的黏合力去惩罚越轨行为的信任的基础之上”<sup>[6]</sup>。这种弹性的连接和跨越物理时空和社会时空的信任,才是制约青少年社交模式网络化空间转向的考量因素,物理空间的距离固然重要,心理上的距离才是无法取代的。

## (二) 场景转换:从实体转移到虚拟

场景主义大师欧文·戈夫曼早在《框架理论》一文中提出了场景的概念,之后约书亚·梅罗维茨进一步提出社会场景是形成我们语言表达及行为方式框架的基础。“物质地点具有天生的隔绝性,它曾是场景的限定的主要决定因素”<sup>[7]</sup>;而虚拟电子场景的出现,打破了实体场所的“区隔”,重塑“地点”本身的含义,导致新的行为模式的诞生,网络空间社交模式正是这一新型场景下的有力表征。

作为技术革新的伴生现象,社会场景也实现了从实体到虚拟的演变。传统社交游戏都是建立在空旷的广场、小河边等形式任意的公共场所。现在实体场所正在消逝,虚拟场景正在逐步形成,网络游戏就是一种载体。人物的多样选择、故事的跌宕起伏以及多种类的、多层次的游戏场景切换保证了娱乐的新鲜性、参与性与持续性,同时比赛机制的引入进一步强化了游戏的刺激和精彩,最为重要的团队合作则增加了游戏的黏性。青少年通过不同场景的进入来实现不同的角色扮演和沉浸式体验,产生新的社会行为。

在游戏场景中,特定的地方,多数情况下特定的人、特定的时间和特定的活动构成了不变的因素,而媒介、场所和边界组成了可变的因素。作为文化和意识的主要塑造者,媒介的改变直接引发人们思想和行为方式的改变。传统意义上的游戏以物质场地为载体,而网络空间的游戏则以信息交流为媒介。此外,游戏作为一种交往模式和信息传播模式,传统意义上的“游戏”场景是物质场所:现场交往、可见的和轮廓性的。而新型的网络游戏是精神场所:虚拟交往、不可见的和模糊性的。再者,媒介和场所的改变还进一步加速了边界的消失,社会边界的动摇会影响生活世界的时空坐标以及人们在社会机构中的定位。

当场景不断变换时,当实体向虚拟转换时,在不断切换的时空关系中,或许可以重启一种新的社交关系,探索人际交往的另一种可能性,不是基于现实,而是基于网络。

## (三) 连接形式:从以“身体接触”为主跨越到以“心理连接”为主

传统意义上青少年游戏群体间的连接大多数是基于地域关系,只有存在共同的物理场域才可以有效建立。因此,正如安东尼·吉登斯所言,在前现代社会“空间和地点总是一致的”“社会生活的空间维度都是受‘在场’的支配,即地域性活动的支配”<sup>[8]</sup>而这种地域支配下的连接主要是以身体接触为主,容易受到具体地点的影响,而网络空间的交往实现了这种跨越,打破了时空的限制和区隔,构建了一种新的社交关系。

一方面,传统上不需要教练、裁判,只要有场所空间就可以随处玩耍的现实游戏正在消失。传统时代,以面对面交往和身体接近为互动基础,同时高度依赖物理身体在场的交往模式占据了青少年日常生活的大部分时间。然而由于社会结构急剧转型和变迁,各种大型集体和社会组织也发生了持续性的消解或重组,个体化现象成为当下社会的现状。同时,一代代的年轻人走出传统血缘或亲缘维系的祖籍地,走进独门独户的单元楼里,形成“原子式”的现代家庭结构。更重要的是,维系多年的中国独有的生育制度使得独子化或少子化俨然成为一种普遍的社会现象,加之物理空间的隔离和课余时间的被挤占等因素共同导致了当下青少年现实游戏伙伴锐减、社会疏离感增加等一系列问题凸显。

另一方面,工业社会的兴起和媒介技术的嵌入使得“世世代代在人们交往中占据重要地位的距离开始变得无足轻重……人们可以利用……快速的电子设备如鱼得水地穿行在广袤的时空区域

中”,于是,“社会生活内在的时空关系改变了,在场的实体的人不再是跨越时空的交互实践得以进行的中介,大量的活动可借助于‘在场可得性’降低即行动者缺席的系统性整合完成”。<sup>[9]</sup>至此,从场所(place)到空间(space),从身体体验到符号叙事的时空转换已经生成。

同时,网络空间的游戏是一种需要团队意识的和每天定期“做任务”来维系等级的新型社交,需要相对固定的时间,一旦开始几乎不允许中途退出,如果屡次出现违规的情况,很有可能被清除出群。因此,相较于以往的传统意义上的游戏形式,新型社交模式似乎打破了具体地点和身体因素的限制,青少年将社交从线下发展到线上,扩大了交往的话题、范围和空间。这种跨越时空的交往方式,本质上是一种基于共同经历下的情感陪伴,对于缓解当下青少年的焦虑感和孤独感,也许可以成为一种有益的尝试。

青少年在网络空间内“一起打游戏”,从显性的身体接触到隐性的精神连接,本质上是一种“人—人”之间超时空的连接方式。虽然形式发生了改变,物理区域被弱化,然而“一起打”建构的社交网络连接的不只是信息和团队,更重要的是彼此之间的友谊和情感,以及可能由此建立的不可或缺的精神世界。

## 二、群体身份的区隔与重塑:“一起打”的关系定位

当现代性“以前所未有的方式,把人类抛离了所有类型的社会秩序轨道”<sup>[10]</sup>时,以血缘和地缘组成的社群关系开始瓦解,集体建构起来的传统记忆逐渐流逝,青少年群体身份的建构也面临挑战。于是,当网络游戏开始搭建新的社交场域时,青少年的伙伴关系也出现了新的关系模式——“一起打”。从“一起玩”到“一起打”,这种新型的社交关系也重新界定了群体身份:从现实到虚拟,从区隔到重塑。

### (一)现实中的“区隔”:从空间地点到共同场景

曼纽尔·卡斯特曾在他的“信息时代三部曲”之《网络社会的崛起》中,检视了全球化的过程,明确指出全球化加速趋势将造成一个高度分割的社会结构。而“网络社会的全球化和信息化不仅削弱传统权威和人际关系的纽带,流动的空间和压缩的时间同样让青少年的人际交往趋向虚拟化和抽象化,诱发青少年社会化过程中的人际区隔现象发生”<sup>[11]</sup>。日常生活中的面对面人际交往是青少年社会化过程中最重要、最直接的呈现方式。而随着网络社会的崛起,特别是赛博空间的深度嵌入,青少年人际交往的空间场所逐渐从熟人社区转向陌生人社会,从空间地点转移到共同社会场景。

在传统社会时代,青少年的社交关系集中于“做游戏”,同一的时间、固定的场所和稳定的玩伴构成了初级群体社交的模式,而赛博空间的渗透正在加剧对这种娱乐形式的消解和重构。当线下的玩伴没有充足的时间和空间嬉戏玩耍时,“一起打游戏”则在虚拟空间重建了社交场景,在一定程度上缓解了青少年在学习之余的空虚、焦虑和孤独。“一起打游戏”作为一种仪式,并非指信息在空间的扩散,而是指时间上对一个群体的维系;不是指分享信息的行为,而是共享理想的状态。“打游戏”已经成为一种人为的符号体系,其作用不是为了提供信息,而是为了确认;不是为了改变态度,而是为了维持事物的基本秩序;不是为了履行功能,而是为了表明一个正在进行的社会过程。<sup>[12]</sup>

综上所述,网络空间在缓解青少年现实生活的区隔现象时,主要通过游戏的媒介空间“仪式”进行连接,而仪式在一定程度上“可以帮助青少年消除紧张,满足其安全、秩序与领导的需要,以及对未来的控制”。<sup>[7]</sup>因此,建立在仪式上的场景,或许可以打破以往的人际区隔,为青少年提供交往的第二空间。

### (二)游戏中的“重塑”:从“现实朋辈群体”到“想象的共同体”

传统意义上“地点一度决定了一种非常特殊的传播类型”——面对面交往,而随着网络空间的崛起,电子媒介开始对地点入侵,不仅“引发了新型关系”,而且“改变了直接及有中介交往的相对意义”——“虽然网络社交是有中介的,但是它在心理上类似于面对面的交往”。<sup>[7]</sup>基于这种类似,共同

体得以在心理上获得一种重建的契机和可能性,从现实生活到网络空间,用媒介搭建,用想象支撑。

媒介理论学家保罗·莱文森通过描述媒介的长期演化史,指出技术的发展越来越人性化,技术在模仿甚至复制人的感知模式和认知模式。游戏作为一种新型的社交黏合剂,正在重塑这种人际关系。面对面交往已经不再是青少年社交的唯一形式,线上对话正在逐步延伸线下的交流形式,时空界限正在消解。当现实中的“面对面”无法实现时,“想象”构筑的共同体也许可以成为一次有益的探索。

事实上,“‘想象的共同体’最初而且主要是通过文字阅读来想象”<sup>[13]</sup>。而现在,网络技术加持,网络空间扩张,“人们开始以想象的方式建构起共同体中自我的社会身份和归属感”<sup>[14]</sup>。这种以趣缘聚合为特征的自发性共同体,为青少年在网络空间“弥补线下社交缺口、排解个体孤独”<sup>[15]</sup>提供了一个精神空间,也为其延伸并维系自身的社交圈构筑了一个平台。而时空重组和身份认同成为这一共同体形塑的可能。

“统一时间是控制空间的基础。”<sup>[10]</sup>网络空间的电子游戏,需要玩家约定时间,集体行动,在同一个时空内,在虚拟的场景中,青少年可以在相对一致的时间里,通过一系列游戏性的符号进行交谈,组成联盟,构建初级群体,重塑想象的共同体。如《英雄联盟》《绝地求生》等网游,建立在统一时间上的集体行动,可能会造成一定程度的网络依赖,但是也会因此促成青少年跨时空的人际交往。在其单人和团队作战模式中,玩家为了生存,大多选择团队PK,而团队作战最基本的前提是时间的高度一致,为了统一行动,个人必须保证时间上的一致性,由此形成共同体的前提。

其次,时空重组下对身份认同的建构,进一步加筑了青少年共同体的基础。网络社会的时空转型导致了一方面网络社会榜样模糊、标准多元,另一方面传统权威日益消解,加之网络空间的“去中心化”现象,使得青少年代际间的认同危机凸显,他们更愿意在朋辈之间寻找归属感和认同感。正如雪莉·克特尔所呼吁的“身份认同是青少年生活的核心”<sup>[16]</sup>一样,当下网络空间的青少年社交是学校系统中同学关系的一种延伸。这种从次级群体中衍生出的关系与临时组成的群体不同,它更容易缓解自我焦虑,进行身份辨识,建构身份认同,在实现心理内化和构建共同体的想象上有着一定的功能。以新冠肺炎疫情为例,当社会疏离成为一种特殊时期的状态,青少年的线下交流几乎完全中断时,网游成为朋辈互动的一个平台。在这个空间既可以一起打游戏,又可以一起聊天。然而无论是何种模式,最本质的是人与人之间“在一起”的连接感和归属感。这种心理上的依赖或许会伴随着青少年一路成长,疏导情感,成为其“社会化的基础和前提”<sup>[11]</sup>,为其之后积极健康地步入社会增添些许动力。

### 三、时一空伸延下的交流与交换：“打游戏”的意义生产

在前现代社会,日常交往总是与具体地点联系在一起。现代社会,“缺场”的网络交往日益将“空间从地点分离了出来,即远离了任何给定的面对面的互动情势”。因此,安东尼·吉登斯提出了“脱域”概念,“脱域”是指“社会关系从彼此互动的地域性关联中,从通过对不确定的时间的无限穿越而被重构的关联中‘脱离出来’”<sup>[8]</sup>,其描绘的是“现代社会关系如何摆脱传统社会时空‘此时此地’的限制,呈现出的一种特征和状态”<sup>[11]</sup>。这种关系在青少年的社会交往中尤为明显:在时一空分离中被中断,在时一空伸延下被拓展。时一空伸延贯通了社会活动及其“嵌入”在场情境之间的关节点,实现了时间里的“交流”和空间里的“交换”。这是青少年与特定时空的互动,也是“一起打游戏”的意义生产。

#### (一) 时间里的“交流”:自我的重塑与认同的建构

在约翰·赫伊津哈的文化史思想中,他探讨了文化和社会中游戏所起的重要作用,认为活跃的游戏会推动社会进步,反之可能会危及社会存亡。之后麦克卢汉进一步指出,“游戏,是社会人……的延伸。”<sup>[17]</sup>传统的游戏,如“丢手绢”“跳皮筋”“老鹰抓小鸡”等强调的是现实场景中人与人之间的

社会关系。而新型网络空间的社交更加关注“我”的重塑,以及在此基础上构筑的社会网络关系的三个维度——社会互动、团队合作以及自我认同。

首先,在网络游戏中,情节的设计和任务的安排通常比较复杂,玩家需要在此过程中互相支持和配合。同时,线下的好友关系又会延伸至线上,进一步增强网络空间中的互动行为。其次,在游戏过程时,为了自身安全和团队利益的最大化,玩家一般会选择团队作战。因此,合作不仅是各成员间最重要的行动指南,更是玩家的生存策略。再者,网游规则下的行动会潜移默化青少年的自我认同和亲社会化行为。“网络游戏中的角色扮演,对于玩家操演和“建构平行、多元、去中心化、片段化的后现代自我认同”<sup>[18]</sup>,有着重要的意义,网游极大地拓展了玩家自我认同的范围。

游戏不是单一的信息,而是信息的运动,与青少年生活相关的不是模式,不是结果,而是认同。正如部分学者强调的那样,“网络游戏是一个发现自我甚至重塑自我的实验室……在网络游戏世界中,玩家对游戏展示的各种可能性空间的认同,会被反思性地运用于自身,从而改变玩家的认同。这对于青少年纾解情绪,增加自我认识,发现自己的潜力,形成自己对未来工作的概念与自我理想,都有一定程度的重要意义”<sup>[19]</sup>。建立在互动、合作和自我认同基础上的新型社会网络关系,又会进一步增进互动,增强合作,强化认同,有可能在新的空间重塑自我。

作为社会人的延伸,适度的游戏有助于青少年在社会化过程中不断认识自我、调整自我以及理解社会。而网络游戏作为一种多元体验的尝试,不仅延伸了内心,更重要的是,青少年通过选择角色和进入角色,来组建团队、赢得认同,获得满足感和成就感。这些,或许可以帮助他们更加积极自信地进入社会。

#### (二)空间里的“交换”:时空社交中的现实内化

如前文所述,网络空间的新型社交游戏有助于增加认同。认同不仅是个体社会化的基础,认同的过程就是社会化的过程。“社会是由外化、客体化和内化三个步骤组成的持续辩证法过程,而在考察具体的社会现象时,社会和他的每个子部分都同时包含了这三个步骤。对于社会中的个体成员而言,他在社会中外化自身的存在,同时把社会世界作为客观现实予以内化。”<sup>[20]</sup>但是,个体并非生来就是社会人,只是具有社会性倾向,之后在其后的时间序列中,逐步被引导到上述三个步骤的辩证法之中,内化则是这一过程的逻辑起点,也是社会化过程的开始。而初级社会化则又影响着个体社会化的其后环节,决定着青少年之后的人生轨迹。

同时,需要进一步指出的是,在这个初级社会化中,个体在内化过程中会遇到作为“榜样”的他人,个体对这个重要他人的选择有两个挑选的标准:一个是独特的个人经历,另一个是富有强烈情感的环境。网络游戏正好就是这两个标准的范例,大型竞技类游戏在游戏设置上都极其重视玩家的个人体验,强调独一性和不可复制性,而团队作战又增进了群体之间的亲密度。弥漫着强烈感情的游戏环境和独特的游戏经历成为青少年重要的情感依赖,他们会在这其中认同重要的他人,而“只有在认同发生的情况下,内化才能发生”<sup>[20]</sup>。认同促进内化,内化强化认同,两者互相演进,彼此共生。

因此,网络游戏实际包含着相互作用的多重意义交换,本质上是一种有来有往的互动,更是“一种持久的方式和全面的视角”<sup>[20]</sup>下的交流与交换,建立在这种意义上的重构浇筑了青少年社交的基础。于是当线上的交往与线下的交往形成一个完整的社交圈后,他们之间就会产生联动机制,这种联系可以一直延续到未来。

### 四、“一起打游戏”:网络空间下的共同成长

互联网建构了新的交往空间,这种新的空间场域同实在的物理空间并行不悖。一方面,青少年依旧可以在真实的日常空间里延续传统:在教室里聊天,在操场上奔跑,在小广场嬉戏玩耍;另一方面,在网络游戏和虚拟空间里共享时光,延续友情,发现自我。长期以来,新型的网络交往空间让中国家长们忧心忡忡,研究者也是批判大于建构。一如当初电影、电视等“新媒体”方兴之时,人们的焦

虑和不安。不可否认,网络游戏在发展过程中显示的强大吸引力的确会引发一系列的网络依存症:“网瘾”、自闭、社交障碍,这是我们必须正视和规避的客观存在。然而,作为现代性的后果,“数字化生存”已经演变成当下人们生活的图景,当越来越多的人成为“赛博人”和“网络原住民”,如何看待网络空间的生活方式,如何更有效、积极地引导青少年的社会化才是值得我们深思的议题。如果仍用拒绝、对抗和隔离的态度来对待不仅于事无补,只会适得其反,甚至引发叛逆现象发生。换言之,只有转换思维,用理解、包容和接纳的态度看待他们,才能更好地理解他们,帮助他们,引导他们。

查尔斯·库利提出“初级群体”是人性的养育所。传统意义上的初级群体是指由面对面互动所形成、具有亲密人际关系的社会群体,主要包括家庭、邻里、青少年游戏群等。库利强调初级群体在个体早期化过程中的重要作用,并认为初级群体是个人的社会性获得和理想人格形成的基础和关键。<sup>[21]</sup>随着传统社交空间的不断被挤压,库利所强调的依附在血缘和地缘上的初级群体难以维系,青少年迫切需要新的空间重构社会交往关系,网络游戏成为一种新的交往形式和社会化媒介。作为人类亲密关系的纽带,网络技术此时不仅连接着青少年的首属群体,还维系着他们的社会性关系,以及由此促成的自发性共同体。因此,当我们聚焦网络文化下的成长时,网游早已突破了单一的娱乐功用,呈现为一种空间符号和共享仪式,推动着他们的社会化演进。

传统上的游戏曾是青少年社会化最直接的经验世界,网络游戏则通过时空重组,重构青少年的社会化渠道。然而,网络世界毕竟不同于现实生活,在线社交作为一种模拟和再现,无法真实地复制面对面的人际交往。人们需要虚拟的线上交流,更需要真实的线下生活。网游只是一种媒介,现实世界才是生活的真谛。概论之,我们可以享受技术带来的交往便利和新的可能性,但是,面对面的人际互动、真实的情感交流以及鲜活的现实世界才是我们需要认真参与和体验的。

#### 参考文献:

- [1] 刘涛. 社会化媒体与空间的社会化生产——列斐伏尔和福柯“空间思想”的批判与对话机制研究. 新闻与传播研究, 2015, 5: 73-92.
- [2] 尼尔·波兹曼. 童年的消逝. 吴燕荃译. 北京: 中信出版集团, 2015: 99; 103.
- [3] 中国新闻网. 小学生 3%不靠谱? 王者荣耀用户到底是群什么人. 2017-06-21. [2021-02-01] [http://news.youth.cn/jsxw/201706/t20170621\\_10137049.htm](http://news.youth.cn/jsxw/201706/t20170621_10137049.htm).
- [4] 网易数据局. 360: 绝地求生类游戏研究报告. 2018-01-08. [2021-02-01] <http://mp.163.com/v2/article/detail/D7LCDQB60511B3FV.html>.
- [5] 青少年研究中心. 关于青少年课余时间与新媒介素养的调查报告. 2015-03-31. [2021-02-01] <https://weibo.com/p/1001603826382160415049>.
- [6] 李·雷尼, 巴里·威尔曼. 超越孤独: 移动互联时代的生存之道. 杨伯淑, 高崇等译. 北京: 中国传媒大学出版社, 2015: 50.
- [7] 约书亚·梅罗维茨. 消失的地域: 电子媒介对社会行为的影响. 肖志军译. 北京: 清华大学出版社, 2002: 118; 267; 113-116.
- [8] 安东尼·吉登斯. 现代性与自我认同. 赵旭东, 方文, 王铭铭译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 1998: 18-27.
- [9] 包亚明. 现代性与空间的生产. 上海: 上海教育出版社, 2003: 301.
- [10] 安东尼·吉登斯. 现代性的后果. 田禾译. 北京: 译林出版社, 2011: 4; 16.
- [11] 翟光勇. 网络社会时空转型与青少年社会化风险规避. 安徽师范大学学报(人文社会科学版), 2019, 3: 114; 113; 112.
- [12] 詹姆斯·凯瑞. 作为文化的传播(修订版). 丁未译. 北京: 中国人民大学出版社, 2019: 18.
- [13] 段宇晖. 互联网时代“想象的共同体”的祛魅——兼论民族主义建构论的困境. 郑州大学学报(哲学社会科学版), 2010, 4: 103.
- [14] 雷蔚真, 丁步亭. 从“想象”到“行动”: 网络媒介对“共同体”的重构——“钱云会事件”个案研究. 现代传播(中国传媒大学学报), 2012, 5: 36.

- [15] 黎藜. 游戏“幽灵”为何如影随形? ——中小学生手机游戏成瘾的质性研究. 新闻记者, 2020, 7: 49.
- [16] 雪莉·特克尔. 群体性孤独. 周奎, 刘箬荆译. 杭州: 浙江人民出版社, 2014: 180.
- [17] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介. 何道宽译. 北京: 商务印书馆, 2000: 291.
- [18] 雪莉·特克. 虚拟化身: 网路世代的身分认同. 谭天, 吴佳真译. 台中: 远流出版事业股份有限公司, 1998: iv.
- [19] 黄少华. 网络游戏意识对网络游戏行为的影响——以青少年网民为例. 新闻与传播研究, 2009, 2: 60.
- [20] 彼得·L·伯格, 托马斯·卢克曼. 现实的社会建构. 吴肃然译. 北京: 北京大学出版社, 2019: 161; 164; 162.
- [21] Charles Horton Cooley. Social Organization: A Study of the Larger Mind. New York: Charlesm Scribner's Sons, 1909: 23-24.

## "Playing Games Together": an Analysis of New Social Network Mode of Urban Teenagers

*Tao Rongting* (Anhui University of Science and Technology)

*Zhai Guangyong* (Anhui Normal University)

**Abstract:** Academic circles have been worrying about the problems of teenagers brought by online games. However, as a new social field, network space is becoming an important medium for the socialization of urban teenagers. "Playing games together" is not only a symbolic representation of this model, but also a digital practice across time and space. This paper tries to explore how the real-time communication mode of "playing games together" affects the new social mode, relationship positioning and meaning production of urban teenagers from the perspective of space-time sociology. According to the research, the online game, as a social interaction of urban teenagers, has undergone the evolution from "play" to "cooperate", which has re-invented the social distance, scene and connection of urban teenagers. In other words, "fighting together" breaks the "separation" in reality, reshapes teenagers' group identity, realizes time-space extended communication and exchange, and provides the individualized urban teenagers with a new possibility of social contact and communication.

**Key words:** network space; urban teenagers; new social interaction; the network game

---

■ 收稿日期: 2020-04-16

■ 作者单位: 陶荣婷, 安徽理工大学人文与社会科学学院; 安徽淮南 232001

翟光勇, 安徽师范大学新闻与传播学院; 安徽芜湖 241000

■ 责任编辑: 汪晓清