

后社交时代手机游戏中“关系隔离”现象研究

——以《王者荣耀》为例

王滕冷 梁小凤

西安培华学院, 中国·陕西 西安 710125

【摘要】为厘清后社交时代手机游戏中“关系隔离”现象的内涵、形成条件、对个人社交的影响及其优化路径,立足于社交功能突出的手机游戏《王者荣耀》,运用观察法搜集归纳“关系隔离”现象的具体表现及形成条件,结果显示,“关系隔离”现象的形成与手机游戏角色符号、社交系统、文化认同有直接关联,为改善这种现象给游戏玩家带来的负面影响,游戏玩家需诚信社交并注意社交边界,游戏开发者应适度开发游戏社交功能并注意游戏文化的创造要与时俱进。

【关键词】手机游戏; 关系隔离

【基金项目】本文属于2020年西安培华学院校级大学生创新创业项目,项目编号:PHDC2020060;2020年陕西省大学生创新创业项目阶段性成果,项目编号:S202011400039,项目名称为:B站心理互助平台“倾听”的设计与运营。

当前,互联网社交不限于依托移动客户端或PC端的聊天工具,扩展到以游戏玩家共同兴趣爱好为依托的游戏、直播、阅读、追星等垂直领域APP。在社交行为丰富化、社交方式多样化的背景下,后社交时代^①应运而生。其中,以《王者荣耀》为代表的手机游戏已经带来年轻一代社交行为的新转变,后社交时代手机游戏带来的游戏玩家社交行为的新变化必将成为学界关注的热点。

2019年,张雅璇从传播模式的角度提供了当代大学生借助手机游戏社交时的特征和影响;2019年,于抒含从人际传播的角度研究了手机游戏社交化对人际传播的影响;2020年,张纪元从社会关系理论视角出发,研究游戏社交的构建路径,其余研究侧重于讨论手机游戏社交化对于游戏营销的促进以及手机游戏社交化与青少年沉迷游戏的关系。

在《王者荣耀》中,一种新的社交现象日渐形成——部分游戏玩家正处于两段性质相同、分别存在于游戏中和现实中的关系,这种关系具备双线发展的特征,在恋爱关系中最为显著,笔者将此定义为“关系隔离”现象。

本研究涉及的“关系隔离”现象,与“社交隔离”有相似之处。“社交隔离”侧重从线下人际交往中的距离探讨人际关系。2020年,罗瑞奎从教育的角度,研究新冠肺炎疫情期间大学生社交隔离和亲子关系的冲突。“关系隔离”意在关注互联网社交场域和线下社交场域被割裂后形成的关系格局。

本研究首先对“关系隔离”的内涵进行界定,其次通过梳理此现象的形成条件,剖析此现象对于个人社交的影响,最终探究“关系隔离”现象的优化路径。

1 后社交时代“关系隔离”现象的内涵

在《王者荣耀》游戏大厅主界面,点开左侧的对话框,每隔3秒便能看到一条“CPDD”的消息,这条消息的意思是有游戏玩家在寻找伴侣以在游戏中建立恋人关系。部分寻找游戏伴侣的玩家在现实生活中已有恋爱伴侣,一旦这些游戏玩家在游戏中再次与其他游戏玩家建立恋人关系,“关系隔离”现象则随之产生。

所谓“关系隔离”,指以手机游戏为社交活动场所,同一游戏游戏玩家在同一时间段内,在游戏社交关系和线下社交关系中,分别经营着定位一致、相互独立的两段关系,其中游戏游戏玩家可称作“中间人”,涉及到的其余人可称作“当事人”。

2 后社交时代“关系隔离”现象形成的前提条件

作为后社交时代颇受关注的手机游戏,《王者荣耀》需要游戏玩家首先获得角色符号;其细分的社交系统为游戏玩家提供包括熟人社交、陌生人社交和兴趣社交等丰富的交往形式;以中华历史文化为依托的游戏文化为游戏玩家提供了共同的情感基

础,容易引发游戏玩家的感情共鸣,产生文化认同,这都为后社交时代“关系隔离”现象的产生提供了现实条件。

2.1 角色符号构建游戏玩家的身份认同

在《王者荣耀》中,有超100款游戏英雄供游戏玩家选择,每个英雄都有各自的阵营和人物小传,性格鲜明、立体。为拉近游戏玩家和英雄间的距离,《王者荣耀》选取历史人物如曹操作为游戏中的英雄名称。游戏玩家在游戏中拥有新的身份、性格、阵营时,角色间的关系网发挥作用,独立的游戏玩家得到角色后将产生天然的联结。当游戏玩家进入游戏界面选择并开始一局游戏时,他就在游戏空间成为新的个体,游戏的角色符号构建了游戏玩家的个人身份认同。

2.2 全面的社交系统构建游戏玩家社交链条

群体社交需要合理的社交机制将游戏玩家组建在一起,《王者荣耀》中熟人社交、陌生人社交、兴趣社交等全面的社交系统是游戏玩家间发生联系的链条。熟人社交即基于熟识玩家间的社交活动。在《王者荣耀》中,玩家可以直接在游戏界面邀请熟识的好友参与游戏,无需跳转,满足了玩家最基本的游戏目的。陌生人社交即相互不认识的玩家之间的社交活动。基于陌生人游戏玩家间联结不强的社交特性,《王者荣耀》设置了简洁的添加好友机制,这满足了玩家渴望少操作、低时间成本的社交意愿。兴趣社交指游戏游戏玩家因爱好相同的英雄或游戏中的位置或打法而自发的形成圈层,进而成为同好。兴趣社交满足了玩家找到同好的社交意愿。以上三种社交途径在《王者荣耀》中的存在满足了玩家不同层次的社交需求,形成坚固的社交链条,使游戏玩家之间产生较强的关联。

2.3 文化认同强化游戏玩家的社交主动性

文化认同搭建在身份认同和游戏社交关系之上,强调群体和文化的对应关系,共同的游戏文化使游戏游戏玩家间产生通用的话语体系、相近的价值观念,游戏玩家建立社交关系的时间成本降低,游戏玩家社交主动性提升。《王者荣耀》以中国文化为游戏文化的出发点,本身已经为游戏游戏玩家带来强烈的文化认同,使之愿意投入参与其中,同时,游戏领域有单独的一套话语体系,类似于饭圈的话术,这种基于游戏文化的认同强化了游戏玩家之间的社交主动性。

就手机游戏而言,后社交时代“关系隔离”现象的形成前提之角色符号、社交系统和文化认同三者环环相扣,缺一不可。

3 后社交时代手机游戏中“关系隔离”现象对个人社交的影响

“关系隔离”作为一种新的现象,涉及到游戏社交关系中的当事人、中间人、现实社交关系中的当事人三方,其中,中间

人是关系的发起者,连接着两方当事人。新的关系格局和个人在关系中的角色转变,必将对个人社交关系带来影响。

为系统梳理后社交时代手机游戏中“关系隔离”现象对个人社交的影响,笔者从手机游戏《王者荣耀》中,选择10位出生年份覆盖1995至2000年的玩家进行访谈。在10位受访者中,笔者选取一位存在“关系隔离”社交现象的95后男性游戏玩家,进行为期5个月的长期观察,观察其在游戏中的关系变动、线下交友状况,对他的游戏中、线下社交态度进行多次访谈。其中,受访者为中间人角色,称之为受访者A。5个月内,受访者A共进行了3段游戏社交关系中的恋爱,称之为a1、a2和a3,与此同时,A现实生活中的伴侣始终没有改变,称之为当事人A1。

3.1 “关系隔离”现象拓宽了个人社交的广度

年轻一代对“关系隔离”现象的参与,体现了他们对社交包容性的提升,个人可选择的社交关系类型更广。5个月内,受访者A通过《王者荣耀》成功建立三段游戏中的恋爱关系。除此之外,受访者A在与之的当事人a3的恋爱关系中同样也是游戏社交中的当事人。可见,玩家在“关系隔离”现象中的角色是不确定的。作为游戏社交中的当事人,认可自己游戏社交中的恋爱角色、不排斥中间人现实社交关系中的恋爱状态,体现了他们对于社交的包容性,一定程度上拓宽了游戏玩家个人社交的广度。

3.2 “关系隔离”现象对个人社交深度的作用有限

“关系隔离”现象本质是个人对于社交需求未被满足做出的行为,此现象体现了游戏玩家对深度社交关系的渴望。在3段双线恋爱模型的关系中,受访者A与当事人a1、a2、a3关系分别维持了1个月、7天、1个月,并且当事人a1、a2、a3与受访者A的社交活动仅限于在游戏内共同完成赛季任务、基于游戏进行语音、消息交流。游戏社交中的当事人更关注游戏本身,而非社交对象的情感需求,个人对于社交深度的要求显然无法通过建立游戏社交关系得到满足,“关系隔离”对于个人社交深度的作用有限。

3.3 “关系隔离”现象削弱个人在现实社交中的积极性

每个人在社会生活中都扮演着不同的社会角色,这些不同的角色可能影响到一个人的认知。中间人在手机游戏和现实中经营着同样的关系,陷入恋爱的角色中使之认知容易被改变,认知影响行为,从而影响伴侣的情绪。在A接受观察的5个月中,A现实中的伴侣A1关于游戏伴侣的问题与A吵架13次,“关系隔离”现象影响了A1的情绪,A1表现的负面情绪以多疑、敏感、愤怒为主。现实社交关系中的伴侣会受到“关系隔离”的影响,产生显著的负面情绪。社交行为是双向的,现实社交关系中的伴侣负面情绪显著将促使中间人逃避现实社交关系、转向游戏社交关系,这种行为不利于游戏玩家在现实社交中积极社交。

“关系隔离”现象的发生具备空间和时间的界限,若不及时地引导,对年轻一代的交友观念和亲密关系将带来负面影响。

4 后社交时代手机游戏中“关系隔离”的优化路径

就手游而言,“关系隔离”现象是否有益于个人社交与个人意愿有关,“关系隔离”现象的形成与游戏的社交场景有关。为引导游戏玩家更好开展线上线下社交活动,后社交时代手机游戏中“关系隔离”现象可通过以下方式进行优化。

4.1 游戏玩家需诚信社交并注意社交边界

在关系隔离这种非正式关系格局中,中间人需要克服对角色扮演的贪恋,主动地、诚信地规定边界,以维护两个空间的当事人的权利,保证三者平等交友。否则,游戏玩家将构建中间人处于强势地位、双方当事人处于弱势地位的霸权关系格局。基于中间人同样可能扮演着当事人的角色前提,相关三方在关系中只有主次之分,不应有地位高低之分。游戏玩家若无法做到这一点,沉溺于变换身份角色带来的新的关系,只会失去他人信任,难以建立新的、深度的社交关系。

4.2 游戏开发者应适度开发游戏社交功能

手机游戏开发者应适度开发游戏的社交功能,开发者应该明确再完善的社交系统都是为了良好的游戏体验服务的,游戏开发商一味享受社交功能来的“赚钱捷径”和“无限热度”,社交因素超越游戏因素,游戏玩家流失将成为必然的结果,游戏社区也必将从交流分享经验的场所变为索然无味的线上相亲论坛。游戏开发者应该结合游戏的类型、用户的需求适度开发社交系统,合理运用技术、优化社交结构,引导游戏玩家基于游戏本身进行正面的社交活动。由此,避免滥用社交功能影响竞技体验。

4.3 游戏文化的创作行为应做到与时俱进

任何文化都无法脱离社会的变化而独立存在,游戏文化圈层也是如此。不符合社会文化发展进程的游戏创作内容是没有底蕴的,违背主流价值观的创作行为是没有底线的。想要游戏玩家间发生良性的社交行为,让内容生产符合社会价值观、顺应社会文化是关键。在游戏文化发展的过程中,游戏设计团队和策划团队应注重文化内涵,发挥扬弃精神,通过设计理念向游戏玩家传达与社会观念相符的文化理念。比如,多样化的女性英雄形象有助于打破性别刻板印象;中国传统节日限定皮肤有助于强化玩家对中国传统文化的认知和热爱。总之,设计思路决定游戏文化的底层逻辑。一款听取游戏玩家意见、尊重文化背景、创作理念与社会理念同步更新换代的游戏,能有效影响玩家的社交意识,更好地引导游戏玩家良性交往,互相尊重,构建友好的游戏社交圈层。

5 结语

游戏社交已经成为最受年轻一代欢迎的社交方式之一,“关系隔离”即是游戏社交方式下的产物。随着游戏社交化和年轻一代社交理念的转变,现象逐渐显著化。本研究仅从内涵、形成条件、对个人社交的影响以及现象的优化路径进行现象浅析,对“关系隔离”现象的研究深度有限。在其他笔者研究中,对于诸如“关系隔离”这样产生于后社交时代中的新现象研究也是有限的。关于“关系隔离”对年轻一代婚恋观念的影响、对游戏口碑的影响还有待研究和深入探讨,望其他笔者继续关注“关系隔离”现象,提供更多案例分析和见解。

注释:

①后社交时代 即人们的社交方式从工具社交转变为娱乐社交,以娱乐社交为主要社交方式所处的社交时期。现在就是后社交时代。

参考文献:

- [1]张雅璇.当代大学生手机游戏社交的特征及影响[J].新闻知识,2019(08):50-53.
- [2]于抒含.手机游戏社交化对人际传播的影响研究[J].传媒论坛,2019,2(08):161-162.
- [3]罗瑞奎.新冠肺炎疫情期间大学生社交隔离与亲子冲突的关系[J].温州职业技术学院学报,2020,20(03):21-25.
- [4]李妮婷著.互联网时代的礼仪回归[M].中国财富出版社,2015.
- [5]徐建融著.国学艺术札记[M].上海:上海大学出版社,2018.
- [6](美)罗纳德·B·阿德勒(Ronald B. Adler),拉塞尔·F·普罗科特(Russell F. Proctor).沟通的艺术 看入人里,看出人外 插图修订 第14版 简明版[M].2018.
- [7]范莹滢.浅谈网络表情话语体系[J].科学与信息化,2017,(10):197-198.

作者简介:

王滕冷(1998—),女,汉族,湖南省衡阳市人,西安培华学院新闻学专业2018级学生,主要研究方向:新媒体理论与实务研究。