

大学生网络游戏社交的特点及引导策略

马建平

上海财经大学 金融学院

DOI:10.12238/er.v7i3.4944

[摘要] 从“畏之如虎”到“司空见惯”,网络游戏在娱乐属性的基础上其社交属性愈加强化。“来一把,聊聊天”等游戏邀请方式已成为新时代大学生社交的常见方式。网络游戏社交以某网络游戏为载体,通过其语音交互等社交功能进行交流互动、团队配合、聊天交友,完成社交关系的维持或拓展,促进了个体的社会化发展。从社交游戏到游戏社交,网络游戏社交以其双需同步、心理低压的特点凸显出“社交启动器”和“社交维持器”的特色功效,得到了大学生群体的青睐。在警惕“群体性沉迷”和“社交诈骗”的基础上,对大学生网络游戏社交有序引导、合理利用,将为大学生个体社会化发展提供新的助力。

[关键词] 网络游戏社交; 大学生社交; 社交特点

中图分类号: G455 **文献标识码:** A

Characteristics and guiding strategies of college students' social online games

Jianping Ma

School of Finance, Shanghai University of Finance and Economics

[Abstract] From “full of fear” to “all in a day’s work”, online games have strengthened their social attributes on the basis of entertainment properties. Game invitations have become a common way for college students to socialize in the new era, such as “Let’s play games and chat”. Online game socialization takes a certain online game as a carrier. Through its voice interaction and other social functions, online game plays an important role in communication and interaction, teamwork, chatting and making friends and it completes the maintenance or expansion of social relationship, which promotes the socialization development of individuals. From social games to game socialization, online game socialization combines with its dual-need synchronization and psychological low-pressure to show the characteristic effect of “social initiator” and “social sustainer”, which is favored by college students. On the basis of “mass addiction” and “social fraud”, the orderly guidance and rational use of college students’ online game socialization will provide new assistance for the development of college students’ individual socialization.

[Key words] online game socialization; college students’ socialization; social characteristics

引言

“人是一切社会关系的总和”^[1],人类是一种社会性动物,社会交往对于人类的生存与发展至关重要。随着信息社会的发展,网络为社会交往提供了新的动力引擎。从线下转至线上、从实地转向虚拟,QQ、微信、树洞、漂流瓶等多样的网络社交方式喷薄而出,网络社交在时空便捷性、互动性和信息共享方面的优势愈发凸显,收获了大批青年大学生的青睐。但基于网络的虚拟的“在一起”场景幻觉也带来了青少年现实社交情感转化力与心灵融通力下降,“身显连而心隐匿”的“孤独社交”问题^[2]以及将线上社交视为逃避现实的出口,加重社交焦虑^[3]等问

题。作为网络原住民一代的00后大学生已经成为网络社交的主力军^[4],网络社交早已渗透他们生活和学习的方方面面。

在自媒体风靡和信息大爆炸的背景下,大学生网络社交开始圈层化发展。自媒体信息扩散的“圈层化”特征,符合大学生对信息的个性化需求,给大学生提供了相对独立的信息获取渠道和相对固定的社交圈^[5],逐步形成了诸如“二次元”、游戏社区等各类社交圈。网络社交圈层化是大学生在网络社交平台,基于自己的兴趣与爱好在自己的特定圈层中进行信息交互的现象^[6],大学生网络游戏社交隶属于游戏社交圈层,兼具网络社交的时空便捷性、互动性和信息共享等优势,也更加贴近大学生社

交的个性化需求。网络游戏社交以某网络游戏为载体,通过其语音交互等社交功能进行交流互动、团队配合、聊天交友,最终完成社交关系的维持或拓展。“来一把,聊聊天”等游戏邀请方式已成为新时代大学生社交的常见方式。

1 从社交游戏到游戏社交:社交属性的强化

在信息时代的发展浪潮下,社交方式从现实到虚拟,从线下至线上的转变已成为大势所趋。现实社交模式固有的弊端让越来越多的青年大学生远离甚至排斥。首先是时间和空间的冲突。城市化的快速推进、公共交往空间不断被压缩以及媒介技术的深度嵌入^[1]让线下社交的成本多重提高。其次,现实社交模式还面临“志趣相投”的挑战,没有诸多的共同话题社交就难以启动。最后是现实社交的私密性问题。例如,大学生经常吐槽的“想分享又怕被看到”的矛盾现象,这实际上导致了一种畸形社交状态——“三个人却建了四个讨论组”。长此以往的结果便是长时间的沉默与对线下社交的疏远和排斥。大学生群体的互动交流从前期的社交游戏到网络社交游戏,再到网络游戏社交,这一转变的过程体现了大学生社交需求的强化以及社交深度的弱化。从社交游戏到网络社交游戏的转变代表着社交阵地由线下到线上的转移,而线上社交的便捷性恰好迎合了人们对于社交频率提升的需求:从网络社交游戏到网络游戏社交的转变,则是社交深度由深入浅的改变。高竞争、快生活的节奏下,网络游戏社交天然的话题性和娱乐性,为大学生们所追求的浅层次、高频率的社交提供了一个更为优越的平台。

本研究随机发放的大学生网络游戏社交调查问卷的结果显示,大学生之间的网络游戏社交已经成为一种常态化、群体性与高度社交性的朋辈交流方式。首先,大学生网络游戏社交无明显性别差异,是一种全群体性的社交新方式。本调查一共收取到319份有效问卷,受访者专业涵盖了哲学、经济学、法学、教育学、文学、理学、工学以及管理学等多个领域。其中,男性受访者数量为148人,占比46.39%;女性受访者数量为171人,占比53.61%,男女比例相对平衡。网络游戏在传统观念中普遍被视作男性偏好的领域,然而随着社交需求的增强,社交目的性成为大学生参与网络游戏的主要驱动力,性别差异正在逐渐淡化。在调查网络游戏玩伴的选择时,56.74%的受访者表示对于伙伴群体的选择并无明显偏好,这表明网络游戏已经成为一种群体性社交方式。

此外,根据网络问卷的调查结果,大多数大学生的游戏频率和游戏时长并不高,他们往往在“不知道做什么的时候”开始一局游戏,或者将网络游戏视为“朋友之间的呼唤”和“学习与工作之余的放松”。与过去不同的是,网络游戏的结束不再仅仅是因为娱乐需求的满足,而更多地受到“小伙伴有事,改天再约”或“队友下线”的影响,即朋辈社交的开启或结束决定了网络游戏的启动或结束。从以游戏为目的转变到以社交为目的,社交属性的强化成为网络游戏社交的主要标志。

2 网络游戏社交的源动力与特点

随着社会生活节奏的加快和现实社交空间的压缩,“宅在

家”已逐渐成为当代年轻人的休闲常态和日常选择。然而,“宅”并非意味着没有社交,“宅在家”反而更加催化了青年大学生对于网络社交的需求。相较于QQ、微信等传统的网络社交方式,网络游戏社交以其独特的吸引力收获了大批青年学生的青睐。

2.1 “双需”同步

“想和自己的几个好朋友一起玩游戏”,这是大学生非常朴素而常见的需求,条件也很简单——想玩、想和人玩。然而激烈的社会竞争和城市化进程持续推进的现代社会让“想玩、想和人玩”的成本急剧上升,逐渐导致了“想玩但没有充足的时间”,“想和人玩但人不在身边”的矛盾现象。“想玩”是娱乐需求的本质显现,而“想和人玩”是社交需求的本质显现,网络游戏社交有针对性的满足了大学生的此类需求,因此,“双需同步”也成为大学生进行网络游戏社交的源动力。外部生活环境的高压在抑制了社交频率的同时,也积蓄了社交需求,尤其是以放松为目的的浅社交。而网络游戏社交正好同时满足了大学生的社交需求与娱乐需求,娱乐为社交提供了轻松愉快的氛围,社交为娱乐增加了体验感,形成了一种正向的双促进循环结构。这种“双需同步”的特性使得网络游戏社交成为大学生喜闻乐见的浅社交方式。

2.2 “社交启动器”和“社交维持器”

网络游戏是一个天然的“社交启动器”。青年大学生作为新时代网络原住民,游戏梗、游戏语言、游戏部落派属等游戏话题已深深嵌入了日常生活之中,一种共同了解的网络游戏就天然成为了“社交启动器”。通过聊起某一种网络游戏到共同参与游戏,大学生们可以自然地开始交流和互动,并逐步建立起友谊和亲密关系。此外,网络游戏社交还有显著的“社交维持器”的效用。在现实生活中,人们有时会遇到话题枯竭的尴尬局面,而网络游戏社交便能够填补这种“最怕空气突然安静的”的社交话题空窗期,提供一个“话题间断但链接不间断”的特殊社交平台,使得社交活动可以间断性的持续进行。与此同时,网络游戏社交中的共同任务能够带来特殊的“战友情”,尤其是在诸如“和平精英”等战争策略或射击类游戏中,共同努力和协作所带来的成就感、满足感和情感共鸣,使得玩家们之间建立起一种紧密的社交关系。

2.3 心理低压

心理低压是大学生偏好网络游戏社交的重要原因之一。网络游戏社交“随时可约”的特性使得社交变得更加灵活和便捷,同时游戏本身所附带的娱乐属性和非面对面形式让大学生们摆脱了社交礼仪和社交着装等方面的忧虑,使社交回归于心灵连接的本质,消除了日常社交中因繁琐的约会安排而产生的心理压力。网络游戏社交所营造的这种低压力环境让大学生更好地享受社交活动本身,大幅度减少了“被束缚”和“受限制”等负面感受。

3 大学生网络游戏社交的有序引导策略

3.1 主动融入,合理利用

大学生在网络游戏社交中应学会主动融入,并充分利用其作为社交平台的优势。网络游戏作为一种虚拟社交空间,为大学

生提供了一个拓展社交圈子和增强人际关系的优质机会。他们可以通过参与游戏中的社群活动、组队任务等方式,与其他玩家建立起紧密的联系,并借此建立起良好的社交网络和朋友圈。

3.2 警惕群体沉迷

尽管网络游戏社交为大学生提供了丰富多彩的社交体验,但其中所隐藏的群体沉迷的风险也不容忽视。正如网络社交风靡带来的网络社交成瘾问题,不仅削弱了大学生交往的主体性,也消解了大学生交往的理性,陷入“碎片化信息”的泥潭^[8]。网络游戏的社交功能有效增强了网络游戏的娱乐性体验,在访谈过程中,绝大多数受访者表示与游戏玩伴的语音交流和实时虚拟互动让自己的游戏体验感显著增强,往往因部分玩伴“有事”停止才会结束游戏。因此,统一的游戏时间让整个游戏的进行处于一种群体自律的状态中,能够一定程度上防止个人过度游戏。但与此同时,当群体自律崩溃时,要警惕受群体裹挟的群体性游戏沉迷现象,如4人组队游戏过程中存在2-3名游戏玩伴沉迷游戏,极容易将另一位少数自律者拖入泥潭,当发生群体网络游戏沉迷之后,社交功能增强的娱乐体验将会更加难以戒断。

3.3 合理消费,谨防社交诈骗

大学生在进行网络游戏社交时应当合理消费,谨防社交诈骗。网络游戏中的虚拟商品和服务具有一定的娱乐性和社交性,部分青年玩家可能为了满足自己的虚荣心而进行大量金额的充值,给个人和家庭带来经济负担,甚至掉入“消费贷”、“校园贷”的陷阱。同时,游戏皮肤的多样性和游戏装备的精良度直观展示了游戏玩家在游戏上充值的金钱数量,也侧面暴露了游戏玩家的经济状况,为诈骗分子提供了良好的“目标”参考。

堵不如疏,在网络社交媒体迅猛发展的背景下,网络游戏社交以其独特的魅力得到了大学生的青睐,良好的网络游戏社交

不仅能够为大学生提供新的轻社交路径,也成为大学生排解压力,完成个体社会化的重要方式,为大学生的社会化发展提供新的助力。

[基金项目]

本文系上海财经大学金融学院科研项目“一种新的社交方式:大学生网络游戏社交的特点及引导策略研究”(项目编号:2023110262)研究成果。

[参考文献]

- [1]马克思恩格斯文集:第1卷[M].北京:人民出版社,2009:501.
- [2]成倩.聚而不群:社交媒体时代青年“孤独社交”的现象透视与形成逻辑[J].当代青年研究,2023,(05):74-84.
- [3]孙柳琦,张晨婧,张志云,等.大学生孤独感与问题性社交网站使用:社交焦虑、社会自我效能感的链式中介作用[J].心理研究,2024,17(01):61-68.
- [4]杨咏,冯锐,李亚娇.大学生网络社交现状与学习方式的变化探索[J].远程教育杂志,2014,32(06):65-71.
- [5]文凡,刘宏达.自媒体环境下大学生法治教育的新境遇与对策研究[J].学校党建与思想教育,2017,(07):52-56.
- [6]骆郁廷,王巧.大学生网络社交圈层化及其思想传播的空间分布[J].学校党建与思想教育,2021,(05):30-33.
- [7]陶荣婷,翟光勇.“一起打游戏”:城市青少年网络空间新型社交模式探究[J].新闻与传播评论,2021,74(03):51-58.
- [8]陈圣军,毕红梅.大学生网络社交的危机检视、泛起成因及消解[J].中国青年研究,2023,(08):113-119.

作者简介:

马建平(1996--),男,汉族,上海市场浦区人,教育学硕士,辅导员,上海财经大学,研究方向:高等教育管理、学生管理。