

“权力的游戏”：青少年网络游戏玩家的情感互动

■ 徐 静 胡晓梅

(宁波工程学院 人文与艺术学院 浙江 宁波 315211; 浙大宁波理工学院 传媒与法学院 浙江 宁波 315100)

【摘要】青少年玩家在网络游戏空间的互动,既是一种情感体验,也是“权力的游戏”。本文以蒂姆·乔丹的网络空间权力理论为框架,采用深度访谈为主的质性方法,对青少年玩家网络游戏中的情感性互动进行研究。结果表明,青少年玩家借助个人权力的获得、支配和运作,提升了情感价值体验;游戏社群中社会层面的权力对玩家产生了控制和规训的机制;想象的权力使得青少年玩家感受到来自权力赋予和规训的积极与消极的情感。

【关键词】青少年玩家 网络权力 情感互动

DOI:10.16034/j.cnki.10-1318/c.2021.01.016

近年来,网络游戏中的权力现象引起了一些学者的关注。“网络游戏技术的发展以及互联网天生的虚拟性,使得网络游戏轻而易举地将更多的权力赋予了玩家,而这种颠覆则是彻底的社会身份再造。网络游戏不设障碍地为玩家提供了一个过滤现实身份的净化网,玩家们有足够的自由度创造编码进行崭新的自我赋值和需要满足。”^[1]从青少年游戏的动机出发,情感因素已经成为推动青少年玩家进入游戏的重要动力要素,情感感受贯穿青少年网络游戏行为的全过程。玩家的情感结构以及各种游戏行为的情感性作为一种客观存在,往往对游戏的各个方面产生不可忽视的影响^[2]。在青少年玩家的情感互动中,游戏中的权力有哪些?它们究竟是怎样被获取、调度和运作的?权力的运作对青少年情感体验产生了什么影响?这些是本文拟回答的问题。

一、概念与理论框架

网络社会的崛起,不仅改变了人们的时空坐标,也改变了网络权力塑造、运作的模式。虽然从肉身上讲,人们依然生活在地方,但是由于社会的功能和权力是在流动空间里组织,其逻辑的结构性支配根本地改变了地方的意义和动态。这造成了意义与知识的逐步分离^[3]。流动的网络空间是一种全新的社会支配性权力和功能空间,以及社会分化和整合模式^[4]。蒂姆·乔丹在对比韦伯、巴恩斯、福柯等人关于权力理论的基础上,对网络空间的权力特征进行了更具情境化的刻画。他认为,网络权力在网络空间以及互联网上建构文化与政治的权力形式,包括三个相关类别:个人的、社会的和想象的权力。个人的网络权力由角色、虚拟阶层及信息空间构成,结

收稿日期:2020-11-12

作者简介:徐 静,宁波工程学院人文与艺术学院副教授,博士,主要研究网络传播;
胡晓梅,浙大宁波理工学院传媒与法学院讲师,博士,主要研究网络传播。

果是产生网络政治。这一权力是个体的占有物。社会的网络权力由技术权力螺旋和信息流动空间建构而成,结果是促成虚拟精英的形成。社会的网络权力是支配性的权力。想象的网络权力包括乌托邦和反乌托邦,其产生虚拟的想象。这里的权力是社会秩序的组成要素。这三个领域是描绘整体网络权力的必备要素,没有任何一个领域超越其他的领域^[5]。但是,乔丹并没有回答网络权力的本质是什么的问题,而是将各种权力的暂时性定义用于分析网络社会中的权力关系和权力运作,所以这种类别式的定义自身具有流动性。我们认为,所谓网络社会中个人的权力、社会的权力以及想象的权力,实际上分别对应韦伯、福柯和巴恩斯的占有性权力、支配性权力以及社会秩序性权力。

网络空间身份的流动性,使得进入游戏的玩家可以重新获得运作权力的机会。权力的获得、对权力的运用会给玩家带来心理上、意识上和情感上的体验,玩家与玩家之间的情感互动随之展开。因此,本文将从游戏玩家的个人权力与情感互动、社会权力与情感互动、想象的权力与情感互动三个方面探讨青少年玩家在网络游戏中的权力关系、因权力运作而产生的情感互动和情感体验。

本研究主要采用参与式观察和深度访谈法,通过生成的文本性资料对个体经验进行对比、辨析,从而抽象出基本的范畴和概念,并在此基础上构建出青少年网络游戏玩家的情感性互动图景。采用“理论抽样”的策略,以“理论饱和”为基本原则,通过“滚雪球”方式获得深度访谈的样本。为避免依靠这种方法找到的玩家类型过于集中,我们在进行玩家委托探寻的时候提出抽样差异化的要求。同时,如果在访谈中发现新获得的玩家与被委托玩家过于雷同则可能放弃新样本。根据这一方法,最后共获得有效访谈参与对象18位,年龄分布从13岁到24岁;学业程度从初中到大学本科;就学或就业方面,从初中一年级到大学四年级或就业1至3年;就性别来说,男性玩家(M)10名,女性玩家(F)8名。

二、青少年网络游戏玩家情感互动中的权力问题

(一) 个人权力与情感互动

个人权力是青少年游戏玩家在网络游戏中占有性权力获取、运作以及情感激发的出发点。乔丹把这种作为虚拟占有物的网络权力具体的运作分为三步,一是强化将个人意图或意志强加于他人的能力,二是实现对权力的抗拒,三是将权力累积到支配的系统。这一过程由三个定向循环的要素构成,即流动的身份、重建的阶层以及信息的空间组成^[6]。访谈的总体性结果发现,玩家借助游戏账号获取作为占有物的各种权力,网络空间的信息化巩固了获取的权力,阶层等级关系的重建带给玩家更多的情感体验和互动。

1. 身份流动中的个人权力与情感互动

玩家的游戏角色旨在为自己创建一个新的流动的身份,更为重要的是他们借助这一虚拟身份可以获得充分的自由,利用网络的赋权开展各种获取占有性权力的行动。观察和访谈发现,玩家通过虚拟角色获得的权力有很多种,其中自由权、领导权、参与权三项权力普遍受到玩家的重视。

玩游戏最重要的就是自由,《剑三》主要是玩家自己在玩,并不是像学校体育课有组织什么的在操控你的行为,一切你想要的,你可以是“散人”,也可以是“热血玩家”。都是靠自己选择,所以没有人来强制你。自由就应该是玩法的多样性,可以选择专业的打本或者野外打架,一切随心所欲。(F8)

游戏的胜利会让你自己获得满足感,一个人偷着乐也挺好啊。自由还是道德和心理上的,

毕竟在游戏里没有人会去约束你或者管你,谁也不认识谁,想做什么就做什么。(M10)

在游戏里面,我一般都是主力,那我就有权力指挥队友来配合我,帮我做视野,帮我去断后,这样我能安心往前冲。碰到团战,我也可以不过去,让手下的去表现。要是别的游戏,有公会的,公会老大还可以决定打出来的装备归谁所有等。有了权力,我也不会去惩罚队友什么的,不过确实会有高人一等的感觉,带着大家赢是很爽的,会受人尊敬。(M3)

从访谈参与者对游戏中活动权力的体验来看,可以从多个角度理解青少年借助流动的身份获得和运作权力的机制。首先,玩家们借助虚拟角色完成从现实到虚拟世界的权力转换和情感体验。在这种权力转换机制中,玩家的权力实现路径简单、明确。其次,玩家借助流动的身份在游戏中能够获得包括自由权、参与权等在内的较为低层次的权力。最后,玩家基于游戏中占有性权力的获得,可以发展出较为高级的权力观念和情感体验。我们发现,游戏经验较少的低龄玩家对网络游戏中获取的个人权力关注度较高,也相对更看重这些权力的获取和占有,在游戏中也容易呈现出逃避和暴力的情感。有经验的玩家,特别是男性重度玩家,往往对游戏中的个人权力有更为深刻的情感体悟,他们更在意个人权力的调度和使用在帮助团队获胜方面发挥的作用,好的战绩会让他们获得更好的情感体验,成就感和自我认同感更强烈。

2. 网络信息交换中的个人权力与情感互动

信息是网络空间社会互动的基础。乔丹认为,在充满信息的网络世界里,人们的身份、阶层会因信息接触的差异而不同。他引用琼斯(Jones)的论断,指出虚拟空间建立在知识和信息的基础之上,是从现实世界抽取出来具有共同信仰和实践的社会。其中部分知识和信息帮助人们遨游于虚拟空间,虚拟空间的社会关系中最重要要素是分享信息。分享信息使我们能够建构角色、自我描述、鲜明特征以及个人风格。虚拟世界中信息分享的不同方式以及获得专门知识的不同途径可以让我们重构现实世界中的阶层关系^[7]。显而易见,信息对虚拟世界的社会个体或群体具有赋权的作用。

访谈表明,各个年龄段的男性玩家一般都对网络游戏中的信息交换及其价值,以及可能带来的权力增加或借之产生的认同情感感受清晰。女性玩家则对网络游戏中的信息传播和价值产生的影响反应迟钝,或者极少关注到信息权力的实现与运作。

游戏攻略什么的很重要啊。毕竟先得到某些资源的话可以优先获得一些东西,这样你就可以掌握主动权。比如说在游戏里开黑,两个同样装备的人,谁先打到另一个人,就可以享受很多好处。而且,有些副本,你知道哪里怎么刷,人家却不知道,你也可以享受很多好处,虽然这样看起来不怎么公平。(M10)

玩游戏就像解数学难题,里面有些关很难通过。如果你知道破解方法,在游戏里经验丰富,就会比较让人尊重。每个人都想当“大神”,会有成就感吧。我室友刷DNF,就是为了一些贵族的服饰啊、头衔啊,得到之后就觉得很了不起啊,在同学面前可以吹。隔壁寝室的一个人,玩游戏一定要“打穿”(顺利过关)好几回,这样就能教别人打,给别人当教练的感觉很好的。(M1)

网络游戏里面如果没有攻略基本上是寸步难行的,就像我们做一个任务,不知道要如何做的时候就喜欢搜索攻略,在游戏里也是没人回答的。我觉得也不能说信息就是权力,游戏给玩家的权力都是一样的,只能说拥有某些信息,就拥有“先手”,这就好比敌不动我动,敌动我先动,有了足够的情报玩起来才更溜。你厉害了,别人可能会对你产生崇拜感,可能会得到一个“大神”的称号,别人对你的期待就越高,也会听你指挥。成就感、荣誉感马上就来了。(M3)

男性玩家在游戏中普遍都很看中游戏玩法、游戏攻略和游戏技能。这些具体的知识和信息能够提高他们在游戏中取胜的机会,信息可以转化为一定的权力。成为“大神”是很多青少年玩家的梦想,“大神”的身份能够带来荣誉感和影响力。对于玩家来说,信息价值的第一个层面

就是让他们拥有某种克敌制胜的能力,以便在游戏中取得地位上和心理上的优势。这种优势可以顺利地转化为愉悦感、成就感、自豪感等积极情感,同时获得虚拟环境中的占位优势。第二个层面就是,通过将游戏资讯与其他玩家分享,增加团队优势和个人威望,进而增进友谊,增进玩家之间的积极情感互动。基于权力的情感互动能够较长久地维系和提升公会集体团结。

3. 阶层认同层面的个人权力与情感互动

如果说网络空间的信息交换本质上衍生了虚拟空间中的个人权力,那么,阶层和阶层关系之所以能够“重建”,则更多地有赖于玩家将现实世界与虚拟空间的社会情境进行对比。乔丹认为,对于在线个体来说,在线生活的另外一个很重要的动力机制就是网络世界内部的反阶层性。网络技术导致了网络社会的去中心化以及信息流中中心权威的缺位,这同样导致了权力的分散^[8]。青少年玩家不仅从虚拟世界的信息流中获取信息,确认流动的身份,而且也能致力于改善自身在网络社会微政治环境中的地位。在访谈中,我们听到大部分玩家曾经试图做出这样的努力。而游戏世界中阶层重建的努力带给他们更多的积极情感互动。

网络游戏也是个小社会,地位肯定有高低之分。有些是游戏机制决定的,比如角色扮演游戏,地位高低就分得很明确。我在《英雄联盟》里面算中等偏上吧。有的人玩游戏水平很高,就吸引很多“小白”崇拜,像斗鱼这种视频网站很多玩得很厉害的玩家直播游戏,水平高有人称赞,挣的钱多了去了,一堆人膜拜。解说得好,人气也会高。其实那些游戏主播很多在实际生活中是属于那种“不务正业”的,可能就是个小痞子,游戏里可能就是万人迷,地位确实很高啊。(M8)

玩家之间确实有高低贵贱之分,在某种程度上能影响游戏体验。在游戏里要上位同样都是要花费很多心力的,但相对现实世界更容易实现。(M9)

游戏经验丰富的男性玩家都承认网络游戏同现实社会一样存在阶层的差异,有高低之分。游戏技术好的玩家普遍能从游戏中体验到成就感、归属感和被人崇拜的情感。网络游戏往往能较为容易地帮助玩家实现努力目标,提高虚拟世界的阶层地位,拥有更多的个人威望和权力。

青少年游戏玩家借助游戏角色进入网络游戏世界,通过流动性的身份与其他玩家进行互动,来获取、分享有价值的游戏信息资源。在这些活动中,游戏技术本身可以使玩家获得权力。拥有个人权力的玩家在与其他玩家的社会互动中占据有利的位置,可以使现实生活中可望而不可及的阶层和地位在似乎相对自由、公平、互惠的网络游戏中得以实现,在虚拟世界中实现重塑阶层结构。完成这些目标的玩家在游戏互动中能够进行积极情感互动,比如成就感、自豪感、愉悦感等。当然,在竞争激烈的游戏中,一些低水平玩家和很多女性玩家不能实现身份流动、信息获取、阶层重建的目标,这些玩家身上展现了悲观、沮丧、焦虑等消极情感。互动体验中的消极情感反过来也会在心理层面产生权力的被剥夺感。这提醒我们,青少年玩家在虚拟游戏空间里,个人权力获取、占有和施展的行动以及进行的反思,都具有现实心理价值。正如我们所熟知的,现实世界与网络空间的转换,只是模糊了虚拟与真实的边界,而不是前者取代后者。或者说,情感在两个世界都是真实的,没有例外。

(二) 社会权力与情感互动

个人权力体现出个体对权力的获得、占有、调度,可以提升青少年玩家的个人情感价值体验,而社会层面的权力则可能产生控制和规训的机制。乔丹指出,在网络权力的社会层面,技术权力精英拥有先进、复杂的网络技术,可以凭借技术的优势把握权力掌控的形式,并且有权力制定规则,实现对虚拟空间中社会个体的规训与惩罚。在网络游戏中,青少年玩家与游戏技术精英的互动是怎样展开的?从玩家一方来说,他们又有着怎样的被权力控制和规训的经历以及由此带来的情感体验?游戏中的情感互动会展现出另外的面向吗?

1. 技术权力精英: 社会权力与情感互动

在网络游戏中,青少年玩家在游戏过程中,难免会有对游戏机制的质疑,比如账号被盗、宝物丢失、游戏机会受限,甚至也会遭遇网络游戏“外挂”等不公平对待,这些问题本身就是社会制度性权力运作的后果。为了解决这些问题,他们往往通过游戏中的沟通系统向网络游戏管理员(Game Master, GM)咨询、求助、举报、投诉。通过玩家与作为技术精英的游戏管理员之间的互动,可以窥探玩家与宰制性技术权力的互动本质。

他们(游戏管理员)才是游戏中真正的大佬,想让你闭嘴你就哑口无言,说踢你就踢你,说封你就封你,很轻松地就能取消你的账号,你段位再高也没用。当然他们好像也都有规矩,只要你不犯规,大家就相安无事。不是说什么“无冕之王”吗?他们才是真正的王者,游戏里面最大的BOSS。说白了,游戏是那些“程序猿”开发的,你斗得过吗?不可能的。否则游戏公司老早就关门了。(M7)

每个网络游戏里都会安排巡查制度,管理员随时随地都能知道你在干什么,只不过很多人不知道而已。其实游戏里有个公开的秘密,就是那些网络管理员往往假扮成小号,在游戏里巡逻,呵呵,就像《西游记》里面大王派去巡山的小妖怪。分分钟搞定你,你都不知道怎么死的。(F4)

许多玩家都表达了相似的看法,认为那些看不见的网络管理员拥有很大的管理权限,任何违规的玩家随时都会受到明确的游戏规则和隐形的网络管理员的监督与惩罚。这使得很多玩家有所忌惮,以免好不容易打下的宝物、积分、装备、等级被剥夺。游戏管理者发明的这种机巧的机制,类似福柯所说的具有关注和规训功能的“权力的眼睛”,这是一种监视的目光,每一个人在这种目光的压力之下,都会逐渐自觉地变成自己的监视者,这样就可以实现自我监禁。权力可以如水银泻地般得到具体而微的实施,而又仅只需花费最小的代价^[9]。看似自由、平等、开放、包容的网络游戏空间似乎变成了一个“全景敞视”的监狱。一名巡视员出其不意地来到这个建筑的中心,一眼就能判断整个机构是如何运作的,任何情况都瞒不过他^[10]。这种残酷而精巧的机制和空间安排带给玩家感知模糊但又确切存在的恐惧感。

而在玩家与游戏管理员的常规互动中,双方又有着怎样的权力互动和情感体验?大多数玩家在访谈中都抱怨网络游戏管理员服务质量低下,针对提问基本上都是没用的回答,让人非常失望。

大多数时候,游戏管理员就是聋子和哑巴,纯粹是摆设。要么就是机器人,给你的都是千篇一律的标准答案,完全没用。我有一次账号被盗,找他们的客服去查,找了半个多月啊!最后竟然说查不到谁偷的,说什么客服没权力查号。我心想你们技术那么高,分分钟搞定的事,你们干啥吃的,纯粹摆设,越想越火,后来干脆不玩了。(F3)

大多数游戏玩家在与游戏管理员互动的过程中,由于不满后者提供的服务,都普遍体验到消极的情感,比如因服务滞后、服务不具有针对性、解决不了问题而产生强烈的不满情绪,甚至还伴随不同程度的愤怒和怨恨,更有甚者放弃游戏。从权力的角度来看,这实际上是玩家无力感的情感表达,愤怒和怨恨产生于权力控制和自身权利的被剥夺感。

2. 技术权力螺旋: 社会权力与情感互动

乔丹认为,网络社会中存在一个技术权力的螺旋(technopower spiral)。网络空间的信息巨量呈现,这种无限性催生了对信息苛求的抽象的欲望,推动网络用户陷入信息过载(information overload)的境地。这种信息过载实质上是由新的技术工具控制生产的,并会源源不断地产生。新技术因此不断更新,每个新技术又都是暂时的技术,人们新的信息欲望不断被激发,呈现出“技术——信息欲望”螺旋状态^[11]。游戏技术精英是最直接控制和规训的代理人,游戏技术则是技术精英在网络社会施展规训的工具。在玩家的游戏欲望和游戏开发者不断推出新的游戏

和游戏信息之间,形成了上升的技术权力螺旋。

玩游戏的人都会追求更好的装备、更高的等级,就像现实生活中人们总是追求更好的工作和更高的生活质量一样。得到更好的装备和更高的等级之后会有很高的成就感和满足感,还会继续争取更好的,如果基本到了极限,那么我会考虑玩小号,或者帮助朋友获得这些,来体现不同的职业啊,很有面子,也可以获得其他人的崇拜和尊重啊。(F8)

从好看的装备到厉害的装备,从小副本到大副本,从小规模战斗发展到大规模的,这算是一种追求吧,有的人会急于追求这类东西,然后就会充钱,还有的就是像我一样的,细水长流型,慢慢地弄,一件一件地实现后会觉得很棒。看着自己一手打造的号很有感情。有的人会卖号、买号。但是我始终没有换过,也不舍得卖掉,因为是自己一步一步打造起来的。虽然不是非常强力,但是我对这个号非常有感情。(M2)

青少年玩家沉迷于游戏世界,在不断升级和装备更新中体验游戏带来的愉悦感、成就感、自豪感,同时也能提升他们在游戏中的权力和地位。各种资源的获得使他们得到越来越多个体的权力,使诸如自我认同和阶层地位得以建构或重构。不过,我们也看到,玩家在获得这些虚拟物品和积极情感体验的同时,也能较为清晰地看到网络游戏权力控制的影子。权力与知识的关系在这里体现得相当完备。福柯认为,权力制造知识,权力和知识是直接相互连带的,不相应地建构一种知识领域就不可能有权力关系,不同时预设和建构权力关系就不会有任何知识^[12]。网络游戏的技术以及缔造这种技术的知识源源不断地被生产出来,吸引玩家投身其中。这既是对玩家身体巧妙的捆绑,也是社会权力对其精神和情感实施的控制。

(三) 想象的权力与情感互动

本尼迪克特·安德森在探讨民族主义的起源与散布的问题时,对民族(nation)做了界定:民族是一种想象的共同体——并且,它是被想象为本质上有限的(limited),同时也是享有主权的共同体^[13]。相对民族的概念,由于网络交往的身体缺场、匿名性等本质特征,虚拟空间的社区更加体现为一种想象的共同体。在乔丹所称的网络权力的第三个方面,即想象的层次上,网络空间存在着想象的社群,这个社群由截然相反的两部分组成,一边是自由的天堂,一边是存在剥削和监控的地狱,既充满了希望,也能感受到恐惧^[14]。安德森关于想象的共同体的建构实际上建立在一系列符号化的载体之上,即人们借助符号体系形成共同体意识。而乔丹采取二分法将网络空间分为“自由天堂”和“监控地狱”,则表明想象的权力是一种脱离有形实体,通过一系列游戏符号建构起来的支配关系。

1. 想象的天堂:社群的权力与情感互动

游戏公会是由游戏玩家或游戏运营方发起,根据网络游戏的设置条件组织或自发聚集起来的人群,玩家可以组队游戏或建立游戏外社会联系。公会可以吸引大量的玩家加入,从而丰富玩家的在线体验,提高玩家游戏黏性。公会内的玩家互动更加频繁、亲密、有效。成员构成相对稳定,容易在价值观、道德取向、游戏习惯等方面达成共识,形成较为清晰的“我们”的群体意识。游戏公会往往有明确的规则,包含奖励或者处罚的条款和依据,也会定期举办一些活动。比如《英雄联盟》在腾讯游戏平台开设游戏公会,设有新闻公告、公会列表、公会排行榜、招募信息、公会明星访谈等板块。玩家可以申请加入公会或者获得游戏资料。访谈发现,大部分加入过游戏社群的玩家对虚拟社区生活多抱持积极且乐观的评价。虚拟社区生活给他们带来更多积极的情感体验。

我从来没想过,我能在游戏里面交到这么多朋友。我这个人本来比较内向的,也比较怕跟陌生人搭讪。原来听说什么“你根本不知道对面的是人还是狗”,但我发现还好啊。公会里面的人对我都很好,有师傅带我,没积分了,会有人送给我,甚至有人送我装备。大家都平等,没

有那种尔虞我诈。我觉得在游戏里的人,水平越高,对人越好。(M5)

游戏研究者迈克·罗斯描绘了他在游戏公会中的体验,CS的游玩经历帮助他重新融入现实社会中的同侪群体,建立更紧密的社会联系。通过建立一个区别于其他人的小型公会,接纳来自世界各地不同文化背景的玩家,组建“我们是一家人”的情感深厚的群落,每个人都是关系平等的“超级英雄”。网络游戏,特别是在大型角色扮演游戏中,同一个团队内也有分工的不同,这种分工的不同也可能造成玩家位置、权重大小的不同。如果能够处理好成员之间的关系,团队氛围会更加融洽。较高年龄段的青少年玩家往往能够维护好公会或战队的内部关系。

游戏公会里的玩家之间总体是平等的关系。大家都觉得游戏是虚拟的,所以从心理上,根本不用担心什么。每个人都是为了游戏的乐趣或者虚荣心来玩游戏,通过团结协助一起闯关,获得胜利,从中也会得到从陌生人变为一种朋友的情感。玩游戏,交朋友也是一部分人玩游戏的目的。我玩的游戏,会有管理,但基本没有纷争。因为现在的游戏中基本不会有太大的利益关系,有些有,也会加入一种roll点的方式,一般通过roll点,也就是比大小,来获得游戏装备等。有些会长,有权力决定成员的去留,不过基本也无伤大雅。(M9)

韦伯提出有机团结的概念,指的是一种建立在相互依赖、相互信任的集体意识上的社会关系。与机械团结不同,它承认社会个体的差异和社会分工的事实,且大量的积极情感是建立在这种团结的基础之上。关于集体层面的美好情感与团结,涂尔干的表达更富深情,“任何集体都散发着温暖,它催动着每一个人,为每一个人提供了生机勃勃的生活,它使每一个人充满同情,使每个人的私心杂念渐渐化解。”^[15] 沉浸在网络游戏社区的青少年玩家通过融入虚拟社群生活,感受同侪群体的情感互动,增加群体归属感。不过,网络游戏社区也并非理想的共同体、纯粹的“美丽新世界”。其中也有冲突、纷争和压制,权力的施展和规训的运作无处不在。

2. 虚拟的地狱:想象的权力与消极情感互动

在任何政治实体或者类似社会组织和社会群体的具体情境中,社会秩序的维持从来都离不开一整套规则或者法律框架。这种知识性框架的生产和运作就是权力的操弄。福柯将边沁(Bentham)的“全景敞视建筑(panopticon)”的技术原理视为现代社会中最有效的权力规训与惩罚机制。波斯特(Poster)进一步指出,今天的传播循环(circuits of communication)与数据库建构了一个“超级敞视监狱(superpanopticon)”,这是一个没有围墙、窗口、瞭望塔,也没有狱警的系统^[16]。乔丹认为,网络空间的噩梦正是波斯特“超级敞视监狱”的创造物,它创造了我们无法想象的社会控制的可能。相比较网络空间的天堂,这种地狱般的空间出现的速度也超出我们的预料^[17]。乔丹从“超级敞视监狱”以及恐惧两个方面来讨论虚拟社群中的权力对网络社会个体的监视与规训。

在网络游戏社区,特别是一些大的公会或者玩家即时通讯平台,都会发布一些明文规定。所有加入游戏社群的玩家都必须遵守这些规定,否则将会受到一些具体的惩罚,比如被张榜公示、警告、踢出社区,甚至被多个公会组织联合惩罚。这些规则或者训令让玩家清楚地知道,他们的一切行为尽在掌握之中。

在访谈中,有些玩家,特别是女性玩家和年龄较低的玩家,往往对加入一些游戏公会、帮会或者临时战队保持谨慎和警惕的态度。

我同学叫过我,但我没加入(公会),我姐姐跟我说,你玩游戏我不反对,但是别当真,不要随便加入那些公会,更不要跟人见面什么的。我也经常在贴吧里看到有人说粗话,有的甚至不堪入目。我有时候一个人打野,就是不加入任何一个战队,但就会有人来敲门,发私信,说“美女,一起玩”什么的,让人觉得很不舒服。(F5)

我以前出于好奇,加入过一个小公会,刚开始觉得还挺好玩,一群人在那里神侃,也交流游

戏攻略什么的。但是后来人越来越多,什么人都加入了进来。话题也不仅仅聊游戏,什么都聊。甚至还有人往群里发黄色图片,很多人跟着起哄。说实话,我有点怕怕的,万一被人知道了我也在里面,那不完蛋了。所以,我后来就退出了那个公会。(M4)

年龄较低的青少年玩家,特别是女性玩家在现实社会会受到监护人或者社会机构的保护,这些玩家在进入游戏世界的时候会得到一些警示性的建议。因此,在他们内心深处往往对游戏虚拟社区抱持一定的谨慎态度,以免受到来自不明网络个体的攻击。而在游戏社区中还有更为直接的权力监视和控制。在这里有个体权力的滥用、公会内部的压制与反压制、裙带关系的勾搭以及各种惩罚与报复行为。

大小公会其实都可能有纷争的,会长有权力啊,不满意谁就踢谁,战斗力差了也要踢。你的装备好,会长也会想要,我就被踢过,我不服从管理,其实很简单,就是叫我玩我不玩,你说至于吗?其实后来我想明白了,也不郁闷了,划不来啊,自己生一肚子气,反正不理他们就是了。(M7)

说实话,游戏公会比现实世界还复杂,有些公会真的很腹黑(通常用来指表面和善温良,内心却黑暗邪恶的人)。你进去的时候看起来风平浪静,其实暗流涌动。因为那个公会处于核心位置的人都是“亲友团”,都是他们自家人啊!你斗得过吗?好东西都是那几个人的,没法混啊!(M6)

公会中的暴力行为被玩家们多次提及,M7、M4向我们展示了游戏公会中的黑暗面:随意踢人、组成谋取暴利的“亲友团”式假公会等等。这往往会引起玩家的愤怒和怨恨,也会导致玩家对游戏社区产生消极的想象,减少对公会的认同和依赖,或者下意识地将自我同公会剥离开来。M7的描述表明,用以区别“我们”和“他们”的不同游戏虚拟社群也可能由于争夺游戏资源而产生冲突。这种冲突尽管超出单个公会的范围,但也会对各自公会的玩家产生诸如焦虑、嫉妒等负面情感。比如有的玩家就表示,公会之间的“江湖恩怨”也像现实社会中的一样,让人感觉“‘天下熙熙,皆为利来,天下攘攘,皆为利往’,失去了游戏的洒脱和简单的愉悦精神”特质(M7)。

在游戏虚拟社群的权力结构中,会长或团长是一个特殊的职位,一方面他们要听命于公会的创建者,另一方面又要管理庞大的公会组织。居间位置的他们如何看待公会中的权力与秩序,以及这种权力的占有和运作给自己带来的情感体验?

我没用过会长的权力,但是团长(游戏战队中的指挥官)权力用过。拍卖东西啦,踢掉不听指挥的玩家啦。但是踢人的时候其实是不爽的,因为踢人是对方不服从指挥,从而导致整个团队出现问题,拖慢进度。而踢人也会带来不好的影响,对方可能会对你怀恨在心,会对外宣传,说你的坏话,从而对个人的声望有所影响。经常会因为踢人产生纠纷,最后导致两人仇恨极大,甚至有可能引发规模性的战斗。有的甚至扬言线下真人PK,当然最后是没有发生。对于游戏社区,心态真的要放好。前天晚上,我就被惹毛(惹怒)了。一般玩家都有两个号嘛,一个小号,一个大号。那天晚上我开着小号,另外上了一个朋友的号,电脑有点卡顿,之后有一个路过的人打我的小号,因为双开游戏太卡,导致我打不过对方,所以最后被对方给杀了,他还潇洒地跟我说再见。我就很火大,之后我就换了我的大号,追杀了他几个地图,追杀到晚上11点半,直到他下线,特别解气。我在游戏社区中是属于人不犯我我不犯人的,人若犯我我必犯人。(M1)

M1动用了“团长”的权力对所属队员进行处理,以履行他对社区管理的责任,试图使社区的运行纳入正轨。但这样做也给他带来情感上的困扰,即在他和那个被处理的玩家之间产生了情感的冲突。在去中心化的网络虚拟空间,压制性权力的施行会招致抵抗,被处理的玩家会产生仇恨的情感。根据肯珀的次级情感理论,仇恨往往由恐惧和愤怒结合产生。公会中的滞留权被剥夺会给被处理的玩家带来恐惧感,同时也会激发其产生愤怒的情感,二者的结合导致了带有怨恨的消极情感。

乔丹决然地把网络空间中的想象性权力以二元论的方法加以区分,多少有些武断。访谈中,当请被访者聊一聊游戏社群生活,特别是关系到权力监视及惩罚的时候,部分玩家不置可否。追问之下,有玩家表示,游戏社区有美好的一面,也有丑陋的一面。因此玩家对维系游戏社群虚拟生活的权力运作有着清晰的体验,也有种变动不居的审视,或许这才是更为真切的“天堂”与“地狱”之间虚拟世界的本色。

三、结论

青少年义无反顾地扎进网络游戏的世界,试图更好地完成社会性的、群体性的以及自我的认同。情感既是基本的动力机制,也是社会互动的结果。但是,正如他们在现实世界的遭遇一样,网络空间里权力的影子也无处不在。其中,个人权力体现了个体对权力的获取、运作,提升了个人情感价值体验;社会层面的权力则可能产生控制和规训的机制;想象的权力则使得青少年玩家感受到来自权力赋予或规训的积极与消极情感。

蒂姆·乔丹的网络空间权力理论的三个维度,提供了较为清晰的分析框架,能较好地解释青少年网络玩家在网络游戏世界的情感体验,以及情感与权力的能量生成和传递效应。权力视角下愉悦感、归属感、认同感等积极情感的积累有助于青少年玩家获取能量,也会增加其对游戏的高度黏性。同时,愤怒、怨恨、复仇等消极情感让青少年玩家感受到虚拟世界冰冷的一面。

蒂姆·乔丹关于网络空间权力的理论,在网络社会学领域具有一定的开创精神。但是,正如前文所述,没有明确概念边界的理论,而只靠类型学的权宜性框架,根本上很难挖掘网络新型权力的本质。从这个意义上说,网络社会空间的权力问题仍是一个新鲜、亟待探讨的命题。在社会现实价值方面,聚焦青少年玩家在网络游戏中的情感体验有助于将青少年视为一个能动的社会实践主体,对家长、教育工作者介入青少年网络游戏玩家的成长支持行动,提供了更细致、生动的面向。

[参考文献]

- [1]范彦彬 廖宏建等《论网络游戏中的自我实现》,载《淮阴师范学院学报》2006年第1期。
- [2]徐静《青少年网络游戏情感互动研究》,北京:中国社会科学出版社2018年版,第54、56页。
- [3]M.卡斯特《网络社会的崛起》,夏铸九等译,北京:社会科学文献出版社2003年版,第524页。
- [4]黄少华《论网络空间的社会特性》,载《兰州大学学报》2003年第3期。
- [5][6][7][8][11][14][16][17] Tim Jordan. Cyberpower – an Introduction to the Politics of Cyberspace, London: Routledge, 1999, p. 208, p. 89, pp. 85 – 86, p. 79, p. 101, p. 184, p. 201, p. 201.
- [9]包亚明《权力的眼睛:福柯访谈录》,严锋译,上海:上海人民出版社1997年版,第158页。
- [10][12]米歇尔·福柯《规训与惩罚:监狱的诞生》,刘北成 杨远婴译,北京:三联书店出版社1999年版,第229页。
- [13]本尼迪克特·安德森《想象的共同体:民族主义的起源与散布》,吴叻人译,上海:上海世纪出版集团2011年版,第6页。
- [15]埃米尔·迪尔凯姆《社会分工论》,渠东译,北京:三联书店出版社2000年版,第38页。

(责任编辑:崔伟)